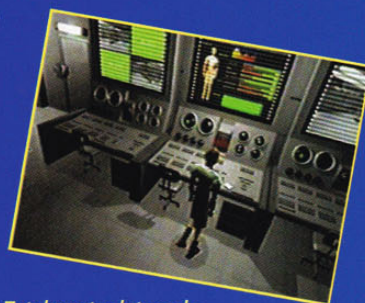
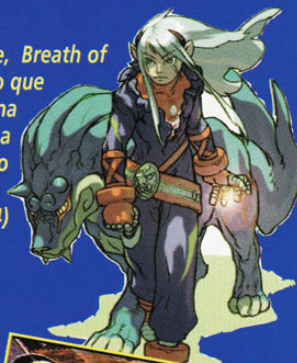
SUPER GAMEPOWER PLAYSTATION MAGAZINE

Dei a ordem e o pessoal da redação parece que pegou o espírito da coisa. Eu quero criatividade na avaliação dos jogos. Não bastam apenas opinião e dicas, estamos colocando, já a partir desta edição número 3 de *PlayStation Magazine*, observações e comentários mais úteis e didáticos. Você entenderá melhor o que estou falando ao ler a matéria sobre o badaladíssimo *Breath of Fire IV*, que ganhou a capa desta edição. Fizemos um pente fino no jogo e detalhamos comandos, menus, sistemas de batalha, ferramentas, status e mestres. O mesmo valeu para o detonado de *Gallerians,* mistura de mangá e *Resident Evil*. Confira os macetes e os mapas do game. E mais: *Chrono Cross* detonado, *Rockman Dash 2*, uma pré-estréia especial com *Metal Gear Solid 2*, o grande destaque da E3, e o lançamento do PS2 nos EUA. Uau!

CHEFE

Melhor versão da série, Breath of Fire IV tem um enredo que vai prender você na frente do televisor. Dessa vez o o menino-dragão precisa proteger o Dragon Eye (página 14)

Totalmente detonado, Gallerians mistura ação e aventura num ambiente futurista. Leia na página 34

Cinco anos depois da primeira versão, você confere o detonado de Chrono Cross na página 22. Som e gráficos apavoram

Rockman volta com força total em Rockman Dash 2. O jogo traz cenários mais amplos e elementos de RPG (página 18)

Sumário

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: ROKO

Cartas

Amigos, estou jogando Syphon Filter e seguindo o que diz o detonado da *PlayStation Magazine* especial 15, mas não consigo passar da fase Pharcon Warehouse. Como eu faço para marcar os três Viral Carrier? Por favor, sejam mais claros. Obrigado.

Alexandre Cruz
Guarulhos, SP

LM: *O primeiro Viral Carrier está em cima de um muro, perto do pôster. Ainda sobre o muro, use o Viral Scanner para encontrar o outro Carrier. Em Warehouse, você encontra o último deles.*

Amigos, há algum truque para o jogo Cowboy Beepop? Não consigo usar o código publicado na seção de cartas da *PlayStation Magazine* nº 2. Qual é, afinal, o código de invencibilidade em Vigilante 8: Second Offense? Sucesso!

Fabrício Batel
Pirassununga, SP

LM: *Meu camarada Fabrício, não há código para Cowboy Beepop. Quanto ao Vigilante 8, o código é MostMedal 5.*

Galera, na versão japonesa de Dino Crisis não consigo usar o guindaste pessoal. O que faço?

Marcos Vinícius Machado
São Paulo, SP

LM: *Marcão, você vai precisar usar três cartões, no mínimo, para liberar o guindaste.*

Pessoal, tenho algumas dúvidas relacionadas ao Dragon Ball Final Bout. Em primeiro lugar, qual a diferença entre esse jogo e o Dragon Ball GT Final Bout? Os truques de um valem para o outro? Tem algum jeito de jogar com o Son Goku Sayagin nível 3 no Final Bout? Será que o Yu Yu Hakusho para o PlayStation sai? Valeu!

Rodrigo Bianchi
Marília, SP

MK: *Rodrigo, são os mesmos jogos. Portanto, os truques de um servem para o outro. Quanto ao Sayagin, só dá para jogar com ele no Dragon Ball Legends. E em relação ao PSX, torça para que os fabicantes decidam levar o Yu Yu Hokusho para o console da Sony.*

No especial 18 da *PlayStation Magazine*, vocês mostram o Dino Crisis japonês. Tenho o americano e não consigo fazer os códigos dos cofres. Ajudem-me!

Heitor Crivelaro
São Paulo, SP

LM: *Meu chapinha, aí vão todas as senhas e combinações para o cofre. Senhas: HEAD, NEWCOMER, LABORATORY, ENERGY, WATERWAY, STABILIZER, DOCTOR KIRK. Combinações: 3695, 705037, 7248, 57036, 8159, 0426, 364204, 59104, 0392, 31415, 0367, 0204, 1281. Boa sorte!*

Tenho um CD de Final Fantasy VIII, mas meu manual é americano e não consigo fazer junction magic. Por favor, preciso de ajuda!

Renan Lopes
Paulínea, SP

MK: *Vá ao Junction Menu e selecione a G.F. desejada. Você irá para a saikyou magic junction (se tiver mágica). Escolha tatakau se você quiser a melhor junction. Escolhendo mahou sua magia será a maior. E se você escolher bougyo, sua HP será a maior.*

Pessoal, olá! Há algum truque em Gran Turismo 2 para comprar qualquer carro ou ter dinheiro infinito? Mas não pode ser dica de gameshark, viu?

Caio Machado
Chácara Cocaia, SP

CC: *Caio, para conseguir crédito rapidinho ganhe a GT League, Rally ou Special Event. Daí, venda os bonus car e corra outra vez. Beijão!*

Em Duke Nukem Time to Kill, só consigo encontrar dois cristais para abrir o portal: o vermelho e o verde. Já vasculhei tudo e nada. Podem me ajudar?

Antônio de Brito
Osasco, SP

CC: *Quando você encontrar três buracos no chão, considere que, da esquerda para a direita, eles são os números 1,2 e 3. Ignore o segundo, pois ele não leva a nada. Se você escolher o primeiro, continuará a fase. Então, escolha o terceiro e apanhe o cristal azul. Valeu?*

Não consigo salvar o jogo Bio Hazard: Gun Survivor.

Eduardo Silva
Uberlândia, MG

LM: *Você não consegue fazer save e voltar a jogar do ponto onde parou. Se você morrer, poderá salvar o jogo, mas recomeçará desde o início da fase, ok?*

Escreva sempre para a PlayStation Magazine, a melhor revista especializada em PlayStation do planeta!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola aqui.

PlayStation Magazine
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

SONY PREPARA TUDO

Empresa anuncia na Electronic Entertainment Expo, a E3, o lançamento americano do PlayStation 2 para o mês de outubro. Um milhão de unidades estarão disponíveis nas lojas no dia 26; mais de 250 novos jogos estão em fase de produção atualmente

Agora é pra valer. O lançamento do PlayStation 2 nos Estados Unidos já tem data: dia 26 de outubro próximo um milhão de unidades estarão nas lojas americanas, ao preço de US$ 299,00 cada. Até o final de março do ano que vem a Sony planeja vender outros 2 milhões de consoles no mercado americano. Para evitar os problemas do lançamento japonês – como os defeitos do memory card e a falta de bloqueio para se rodar DVDs de outras áreas – a Sony resolveu arrumar o aparelho e deixá-lo melhor que o primo oriental. O defeito no memory card e o suposto superaquecimento da máquina foram corrigidos e não devem ocorrer mais. Além dos defeitos corrigidos, o aparelho também terá recursos extras que irão baratear o custo de alguns de seus periféricos. O primeiro item novo é a bainha de 3.5, semelhante à usada nos HDs dos computadores caseiros de hoje. Para que se tenha idéia, o preço de um HD PCMCIA, que era o HD sugerido inicialmente para ser um dos acessórios do console, é mais que o dobro de um HD 3.5 tradicional. Uma unidade de expansão para redes também vai fazer parte do PS 2 americano. A unidade de expansão vai permitir que seja conectada uma interface para rede, o que vai facilitar a conexão com uma rede comum, tanto para dados como para jogos em rede. Ou seja, o PS 2 vai estar melhor equipado para a rede do que já era inicialmente. O DVD Player estará integrado internamente com o aparelho, o que deve deixar a indústria satisfeita, mas vai frustar os consumidores, pois o sistema interno é mais difícil de ser desbloqueado.

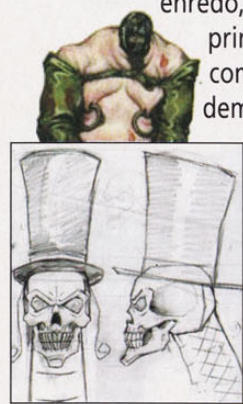
UM ARSENAL PESADO

Duzentos e cinqüenta jogos estão em desenvolvimento para o console. Desses, a Sony promete lançar 50 títulos até o final do ano. Estão listados ainda 48 produtores somente nos EUA. Um número considerável, que reforça uma virtude que sempre foi marca registrada do PlayStation, a grande variedade de títulos e de empresas que os produzem para o console. A Sony, com certeza, está fazendo de tudo para que essa tradição seja mantida. A estratégia de marketing vai consumir uma montanha de dólares, tudo para difundir o PlayStation 2 como uma máquina mais popular. Essa estratégia pretende fazer com que o videogame deixe de ser apenas um brinquedo e vire uma máquina de diversão para a família inteira, integrando DVD, Internet e também os CDs de áudio. O console europeu, que vai ser lançado no mesmo dia do americano, vai seguir as mesmas especificações técnicas do americano.

PARA DIA D NOS EUA

As principais produtoras e seus lançamentos para o console

ACCLAIM COMEÇA COM SHADOW MAN

O primeiro título da Acclaim para o PS 2 deve ser **Shadow Man: 2econd Coming**. O jogo tem continuação de enredo, o personagem principal terá de combater um grupo de demônios chamados de Grigori, que quer trazer de volta seu líder, Asmodeus, para acabar com o mundo.

Traço dos personagens de Shadow Man, da Acclaim

CAPCOM: TERROR E MUITA PORRADA

O jogo mais esperado da Capcom para o novo console da Sony, sem dúvida, é **Onimusha: Warlods**. A história acontece no Japão feudal, repleto de fantasmas e zumbis. O curioso é que, na cultura japonesa atual, muitas assombrações são atribuídas às matanças desse período. O game vai usar bem os recursos de geração de polígonos do novo console. Para se ter uma idéia, cada personagem vai usar nada menos que 10 milhões de polígonos, o que dá uma qualidade impressionante de detalhes. Para fazer a animação dos personagens foi usado o sistema de Motion Capture, que captura e depois digitaliza a movimentação de pessoas de verdade. Alguns personagens vão se basear em figuras que realmente fizeram parte da história do Japão. Outro título que deve sair logo é **Street Fighter EX 3,** que também esteve presente na estréia no console japonês. Pelo que foi avaliado inicialmente os gráficos não são tão surpreendentes. O grande diferencial fica por conta do sistema de Tag e os combos especiais Tag. O jogo ainda possui uma opção em que é possível montar as características de um personagem com os mais diversos golpes. É possível usar o Hadouken de Ryu e o Pilão Giratório de Zangief, por exemplo, no mesmo personagem.

A versão de Street Fighter EX 3 não empolgou muito no lançamento japonês

PLAYSTATION 2 NOS EUA

Preço: US$ 299
Dimensões: Largura – 301 mm
Altura - 78 mm
Profundidade - 182 mm
Peso: 2,4 kg
Padrões aceitos: CD-ROM de PlayStation
CD-ROM e DVD-ROM de PlayStation 2
CD de música
Vídeo de DVD
Lançamento: 26 de outubro de 2000
Entradas/saídas: 2 entradas de controle
2 portas para Memory Card
1 saída múltipla de sinal de vídeo e aúdio
1 saída ótica de sinais digitais de áudio e vídeo
2 portas USB
1 porta IEEE1394
1 interface PC Card Type III
1 suporte para drive de 3.5 (Hard Disk)
1 unidade de expansão para rede
Inclui: 1 controle Dual Shock 2
1 Memory Card de 8 Mega
1 CD demo
1 cabo vídeo composto
1 cabo de força

Onimusha: Warlords mistura o universo dos samurais com um clima de Resident Evil. Sucesso a vista

Circuito Aberto

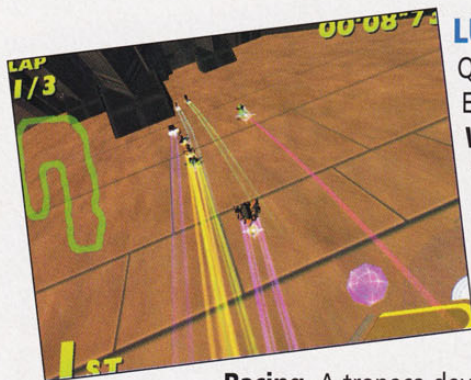
INFOGRAMES QUER RESGATAR A IMAGEM DE ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark: The New Nightmare vai trazer de volta a série Alone In The Dark. A intenção da Infogrames é resgatar a imagem do jogo. A software house quer manter o prestígio do game em alta. Melhor adaptado aos consoles de hoje, **The New Nightmare** promete dar verdadeiros sustos. O ambiente é repleto de criaturas de dar medo em qualquer um. A modelagem dos bichos está sendo feita inicialmente em maquetes para só depois serem digitalizados. Os desenvolvedores não querem perder nenhum detalhe. Ao contrário dos outros episódios da série, o game não rola no passado. Ou seja, você pode esperar armas e cenários futuristas ricos em sofisticações. Ao que tudo indica, a escuridão vai ser quase plena no início do jogo. A luz da lanterna deve acabar prevalecendo. Outro título que fez sucesso no PlayStation e vai dar as caras no PlayStation 2 é **Driver**. Em **Driver 2** o policial disfarçado terá de completar 40 missões, que vão rolar nas mais diversas cidades. Um delas será o Rio de Janeiro. Com o poder de processamento da máquina, a cidade maravilhosa deve ficar ainda mais "esperta", com alto nível de detalhe. A Infogrames promete caprichar e você vai se sentir no Rio!

The New Nightmare: escuridão quase total e criaturas de colocar medo em qualquer um

KOEI APOSTA EM KESSEN PARA ESTRÉIA

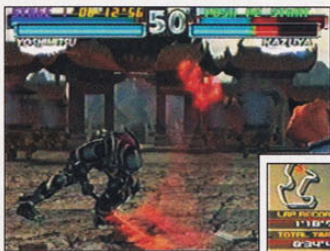
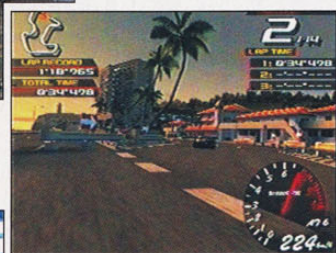
Kessen já vendeu mais de 350 mil cópias no Japão. O jogo de estratégia retrata as batalhas do antigo Japão, onde guerras e batalhas por conquistas territoriais rolavam soltas. A agilidade do game é um dos destaques. Tudo acontece em tempo real e você não precisa ficar esperando turnos. Por ser um jogo de estatégia, o número de guerreiros, que podem estar a pé ou a cavalo, é bastante considerável, o que mostra também a velocidade de processamento do novo console da Sony. Apesar de ser um jogo com características mais para o mercado japonês, **Kessen** promete ser um dos grandes títulos iniciais no mercado norte-americano.

Muitos guerreiros e boa agilidade: apesar do padrão japonês, Kessen pode fazer sucesso no mercado norte-americano

LUCASARTS MANTÉM A LINHA DE "EPISÓDIO 1"

Quem achava que os jogos baseados no Episódio I iriam parar, enganou-se. **Star Wars Bombad Racing** vai trazer "caricaturas" dos personagens do filme. Elas vão tirar verdadeiros rachas e testar suas habilidades com ou sem a força. Logo de cara dá pra perceber que o game vai seguir a mesma linha de jogos como **Mario Kart** e **Crash Team Racing**. A trapaça deve rolar solta. Para vencer, você vai contar com 25 itens. Eles irão favorecê-lo ou prejudicá-lo dependendo de como forem usados. Apesar de o tema estar um tanto desgastado, o jogo tem um bom visual e elementos suficientes para um pega de primeira.

Mania Star Wars continua: Bombad Racing tem bons gráficos e promete animar reuniões com a galera

MOTO GP É A NOVIDADE DA NAMCO

Além de **Tekken Tag** e **Ridge Racer V**, a Namco vai incluir **Moto GP** como um dos jogos iniciais do console americano. **Moto GP** vai colocar na sua telinha o circuito mundial de moto velocidade. As marcas japonesas e italianas, as principais da competição, estarão devidamente representadas com as respectivas autorizações. Os circuitos também são todos oficiais e as motos podem ser personalizadas de acordo com o gosto do jogador. É esperar e acelerar.

Moto GP traz principais marcas do circuito mundial e pistas oficiais: pegas eletrizantes

DRIVING EMOTION TYPE-S COLOCA A SQUARE EM TERRENO NOVO

Nem só de RPG vive a Square, famosa pelos seus jogos de inteligência. Dessa vez, ela resolveu investir em outras áreas. **Type S** é o primeiro título dessa nova safra e também deve estrear junto com o novo console americano. Considerando a versão japonesa, o jogo decepciona um pouco. Apesar dos gráficos excelentes, a jogabilidade ficou prejudicada. O controle não responde a altura de um grande título, como é o caso de **Ridge Racer**. De qualquer forma, é possível corrigir esse erro e aperfeiçoar o game para o lançamento no mercado ocidental, que é muito exigente quando assunto é corrida. Ainda fugindo de sua caracteristica, **The Bouncer** também deve aparecer em breve. Talvez até junto com **Type-S**. É um jogo de luta com cenários que garantem movimentação mais livre na hora do combate. É mais ou menos como **Power Stone**. Alguns lutadores já aparecem ilustrados e a arte se parece um pouco com a usada em **Final Fantasy VIII**. Tem até um lutador que parece com o Squall.

The Bouncer (à esq.) e Type S: Square pisa em terreno desconhecido ao aventurar-se no universo dos jogos de luta e de corrida, mas deve em pouco tempo reptir o sucesso dos RPGs

SONY TAMBÉM PÕE A MÃO NA MASSA

A vedete do lado da Sony, acredita-se, será **Gran Turismo 2000**. As marcas dos carros devem ser as mesmas de **Gran Turismo 2**, mas as inovações prometem. Para começar, o jogo vai contar com deformações dos carros em tempo real. Serão simulações quase perfeitas, que poderão ser vistas de diversas posições. A jogabilidade também deve mudar, certamente para melhor. O ajuste do controle Dual Shock 2, usando os recursos do direcional e dos botões analógicos, permitirão melhor controle dos carros. Mas as novidades não param por aí. **Dark Cloud** também está sendo produzido. A ordem é inovar. A Sony promete um RPG em 3D com elementos únicos e bem próprios do gênero como estratégias e muitos quebra-cabeças. Existe ainda um outro jogo que está sendo trabalhado com um pouco mais de sigilo. Trata-se de **ICO.** O título já está em fase de teste e, pelo que parece, vai ser mais um RPG com um nível de exploração bem maior que o dos outros jogos. E, fugindo um pouco do tradicional, **Fantavision** simula uma queima de fogos. Quanto melhor for o seu show pirotécnico, maior será a sua nota.

Deformação em tempo real com simulações quase perfeitas e melhor controle dos carros: Gran Turismo 2000 é a vedete da Sony para o PlayStation 2

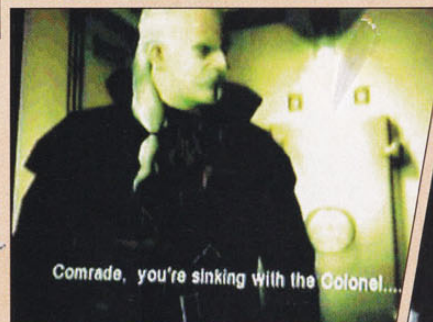
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

KONAMI
Ação
P.STATION 2

O PlayStation 2 deu fôlego renovado ao mundo dos games. O novo console da Sony liberou a imaginação da moçada e impôs um novo padrão de qualidade gráfica. Hoje, qualquer gamemaníaco se diverte especulando sobre as conversões dos sucessos do PSX para o PS2. No caso do principal título do console, a coisa não é diferente. Mas especulações acabaram. Eleito pelos leitores de ***SGP*** como o

melhor jogo de 1999 e fenômeno mundial de vendas, com a espantosa marca de 5 milhões e 600 mil cópias incluindo **Solid** e **Solid Integral**, **Metal Gear** também terá sua versão para a plataforma/DVD. Apresentado na E3 por meio de um filme que deixou todo mundo assombrado, **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** foi o grande destaque da megafeira de Los Angeles. Na verdade, foi também uma grande surpresa. Ninguém esperava que a Konami o apresentasse. Aliás, pouca gente sabia que a versão para PS2 já estava sendo desenvolvida. O estande foi um dos mais disputados. Quem assistiu à apresentação não se arrependeu. Ele mostrou características inimagináveis há 10 anos. Os gráficos parecem cenas de um legítimo filme de ação com direito a tiros e porradas. Os efeitos, detalhados, esbanjam requinte. A sofisticação chega ao extremo de mostrar vidros sendo estilhaçados durante a troca de tiros. A movimentação de Snake é empolgante. Ele anda como um verdadeiro espião, sempre à espreita e no limite de ser descoberto. O impacto

entre materiais é outro detalhe que chama a atenção pelo realismo. Quando Snake atira contra os escudos dos soldados, o impacto provoca pequenos trancos e o adversário recua um pouco. O navio balança com a tempestade. As gotas d'água que caem no chão provocam efeitos minuciosos de gota a gota, com direito a muitas ondas e tudo mais. A história do jogo fala de transmissão de memórias vividas pela alma, algo semelhante a regressão. Tudo começa dentro de um enorme navio. Os robôs Metal Gear já não são mais uma arma incomum e rara. Mas a embarcação transporta um novo e mais poderoso Metal Gear, batizado "Ray". Com múltiplas pernas e braços, ele é uma ameaça à segurança mundial. O título Sons of Liberty é uma referência aos filhos do Big Boss, Solid e Liquid Snake –, que foram batizados com o nome do título. Segundo Hideo Kojima, principal produtor da série **Metal Gear**, o jogo está ainda mais violento. Por isso a faixa etária deve ser mais alta. Kojima garante ainda que **MGS 2** deve superar as expectativas dos jogadores mais exigentes. A introdução do filme apresentado na E3 dizia que **MGS** mudou o mundo dos games. E dessa vez, o mundo fez **MGS** mudar. Resta aguardar para conferir. Mas os fãs espalhados pelo mundo sabem que vai valer a pena. A série sempre inovou e continuará inovando, ainda mais no PlayStation 2.

Disponível no 2º semestre de 2001

Pré-Estréia

MOTO GP
NAMCO
Corrida
P.STATION 2

A Namco deve aproveitar ao máximo os recursos gráficos do PlayStation 2 para emplacar **Moto GP**. Você corre com pilotos acostumados aos circuitos do Grand Prix. As motocicletas são simplesmente as Bavarian Bullets, Japanese Missiles e Italian Stallions. Além de apostar no novo console, a Namco está vendendo a idéia de que jogar **MGP** é uma aventura sensorial inigualável. Por enquanto, ainda é cedo para saber. Mas, como o alarde em torno do jogo já é intenso, assim que ele ficar pronto, você ficará sabendo se tudo o que se está falando sobre ele é mesmo verdade.

Sem data prevista de lançamento

THE JUNGLE BOOK RHYTHM N'GROOVE
UBISOFT
Simulador
P.STATION
P.STATION 2

A Disney e a Ubisoft estão terminando **The Jungle Book Rhythm N'Groove**, baseado no filme de mesmo nome estrelado pelo menino lobo Mowgli, Baloo e amigos. A aventura musical conta com nove cenários diferentes. No modo Single-player você joga como Mowgli. No Multiplayer você participa de competições entre os diferentes personagens. Todos movimentam-se e dançam pela floresta. Na tradição da Disney, jogo é para toda a família.

Disponível em novembro

STAR WARS BOMBAD RACING
LUCASARTS
Corrida
P.STATION 2

Anakin Skywalker, Jarjas Bink, Yoda e Darth Maul estão de volta em **Star Wars Super Bombad Racing**. Cada piloto tem seu carro e ataques próprios. São nove pistas, todas inspiradas no filme. Prepare-se para correr pelos pântanos de Naboo ou pelo deserto de Tatooine. Há ainda estranhas arenas livres, que ficam em asteróides e em outros lugares esquisitos.

Sem data prevista de lançamento

RAYMAN PS2 EDITION
UBISOFT
Ação
P.STATION 2

Ainda falta muito para que a Ubisoft conclua o desenvolvimento de **Rayman PS2 Edition**. Mas, pelo pouco que se viu, pode-se dizer que o game é bem bacana. Quem jogou **Rayman** não deve esperar a mesma jogabilidade. Os controles básicos continuam bons. Mas o modo de jogar sofrerá mudanças. Novos inimigos dão as caras nessa versão. Não vai ter moleza. Numa das cenas, por exemplo, Rayman precisa lutar contra até dez piratas. Conquistar powers ficou ainda mais importante. Os criadores prometem um jogo caprichado.

Disponível no 2º semestre

DINO CRISIS 2
CAPCOM
Ação
P.STATION

A Capcom anunciou durante a E3 uma nova versão de **Dino Crisis**. A ação rola numa bem desenhada selva, rica em detalhes. Após a prisão do Dr. Kirk, responsável pelas terríveis experiências do primeiro jogo, o governo continuou com as pesquisas e provocou um baita acidente. A cidade onde tudo rolou, Edward City, desapareceu. No lugar dela surgiu a tal selva. Com a intenção de recuperar os resultados das pesquisas, o governo usa uma espécie de máquina do tempo e envia uma força militar para a missão. Só Regina, a sexy agente do primeiro jogo, tem idéia do trabalhão que os dinos dão. Os personagens podem usar duas armas ao mesmo tempo. Em contrapartida, os dinossauros atacam em grupo. Ação embaixo d'água e combates nervosos contra répteis anfíbios estão entre as promessas. Outra novidade: você vai poder jogar com dois personagens, a ágil Regina e o bruto agente Dylan.

Sem data prevista de lançamento

GRAN TURISMO 2000
SONY
Esporte
P.STATION 2

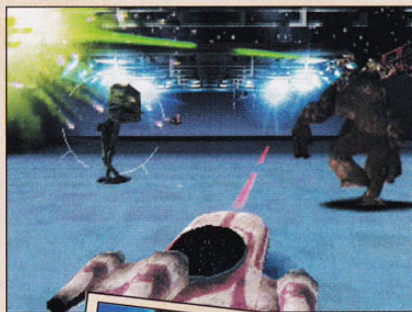
Gran Turismo 2000 foi o primeiro jogo anunciado para o PlayStation 2. A Sony aposta que a terceira versão fará um tremendo sucesso. Os carros mais sofisticados e os ambientes detalhados rompem a fronteira entre e o real e o virtual. Os controles DualShock dão ao jogador a sensação de estar pisando no pedal do carro. Quanto mais você os pressiona, mais rápido o carro corre. Isso é perceptível tanto nas curvas mais sinuosas quanto em intermináveis retas. A Sony garante que **GT2000** não será apenas um versão melhorada de **GT**. Mas, por enquanto, faz muito mistério em torno do game e não mostra todos os detalhes dele. Porém, pelo que se viu em **Ridge Racer V**, os fãs da velocidade poderão se esbaldar com mais esse lançamento para o novo console.

Disponível no 2º semestre

Pré-Estréia

STAR WARS DEMOLITION
LUCASARTS
Corrida
P.STATION

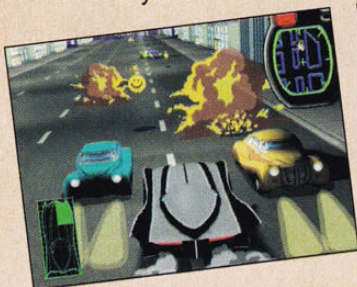
Quem curte **Star Wars** e **Twisted Metal** vai ganhar o jogo perfeito: **Star Wars Demolition**. Com alguns dos veículos de **SW**, a regra é demolir para não ser demolido. A Luxoflux, que fez **Vigilante** 8, é parceira da LucasArts nesse projeto. O game conta com variados modos. Entre eles estão **Single Battle**, **Two-Player Co-Op** e **Two-Player Competitive**.

Sem data prevista de lançamento

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP
ELECTRONIC ARTS
Esporte
P.STATION 2

Fifa Soccer World Championship, primeiro jogo de futebol para o PS2, está quase pronto. Com bons gráficos, excelentes animações e jobagilidade refinada, a EA quis criar um game para ficar na história. São cinco modos diferentes. No Exhibition Mode você escolhe seu time e desafia outro. O World Cup pode colocar você na final de uma Copa. Para quem curte os melhores clubes, o League Mode é a opção. O som é bala: Jamiroquai e DJ Paul Oakenfold.

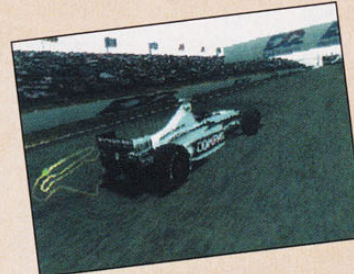
Sem data prevista de lançamento

BATMAN
VEHICLE ADVENTURE
Ação
P.STATION

Os vilões Duas-Caras e Coringa fugiram da prisão e acabaram com o sossego de Gotham City. E só Batman pode detê-los. **Batman Vehicle Adventure** tem mais de 30 carros. Você pilota as máquinas e usa as armas do herói-morcego. Há diversos modos de jogo. No Adventure Mode, rolam tarefas perigosas. No Patrol Mode, o barato é policiar a cidade. Quem quiser pode entrar na pele dos vilões. Além do Duas-Caras e do Coringa, pode-se usar outros, como o Mister Freeze.

Disponível em outubro

F-1 2000
MIDWAY
Esporte
P.STATION

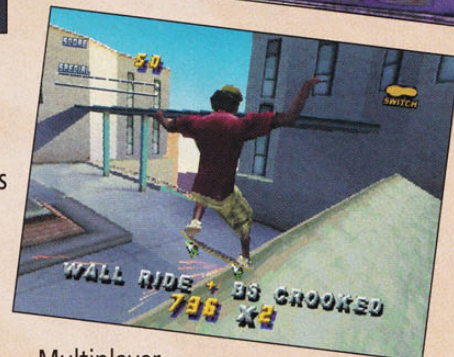
Apesar das mancadas do Rubinho na F1, o interesse dos brasileiros pelo esporte continua grande. Dirigir os melhores carros do mundo, escolher os pneus, dar aquela parada nos boxes para o pit stop e voar baixo por pistas do mundo real da Fórmula 1 são algumas das boas tarefas que você cumprirá nesse jogo da Midway. Para os amantes da velocidade, a software house promete um game empolgante. Enquanto o Rubinho não se acerta, você pode ir treinando. É sua chance de, pelo menos no mundo dos games, ficar no lugar mais alto do pódio.

Sem data prevista de lançamento

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ACTIVISION

Esporte

P.STATION

Tony Hawk's Pro Skater 2 é uma das seqüências mais esperadas no mundo dos games. Dessa vez a galera brazuca foi lembrada. O Rio é um dos cenários do jogo. Além da capital carioca, Nova Iorque e Marselha são algumas das cidades que funcionam como locação para **THPS2**. Como no primeiro jogo, existem áreas secretas. Mas a Activision promete ambientes mais interativos. Uma das boas novidades do jogo é o Create-a-Skater Mode. Com ele, você cria seu próprio skatista. Rolam vários modos

Multiplayer.
Num deles você compete contra até sete caras ao mesmo tempo. Os minigames são destravados de acordo com sua performance. Apesar das mundaças, o esqueleto do jogo é o mesmo.

Disponível no 2º semestre

TIME CRISIS PROJECT TITAN

NAMCO

Tiro

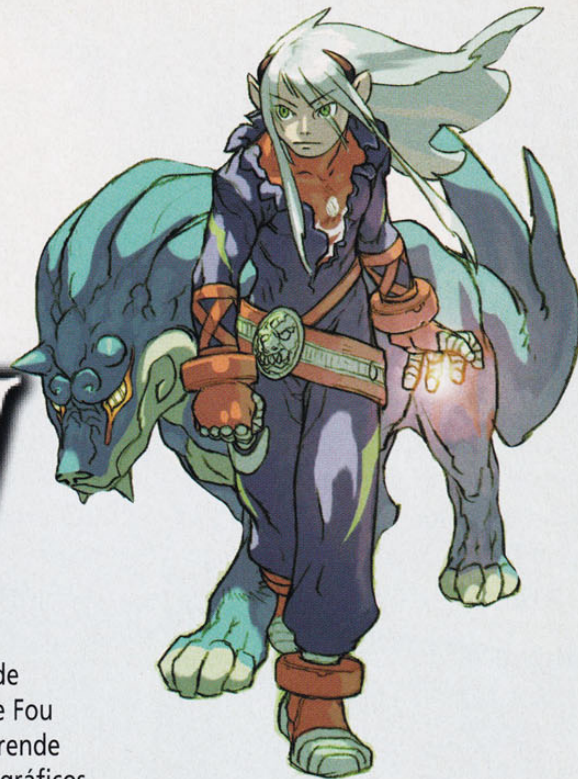
P.STATION

O primeiro **Time Crisis** ninguém esquece. Mas estava faltando uma seqüência. Não está mais. Em **Time Crisis: Project Titan** você é o agente Richard Miller. A missão é salvar a filha do presidente, Raquel, das garras do seqüestrados Sherudo Garo. A garota é mantida refém e o resgate é o cargo de presidente. O cara conta com uma turma barra-pesada, mas Miller não se intimida com isso. Armado com sua Guncon, ele parte para o resgate. A Namco diz que, quem jogar a nova versão, vai descobrir outro significado para a palavra intensidade. Gráficos e efeitos de luz também são pontos estratégicos para a desenvolvedora. Só quem jogar, saberá. De qualquer forma, o primeiro **Time Crisis** e os jogos da série **Tekken** são boas garantias. É a Namco na fita.

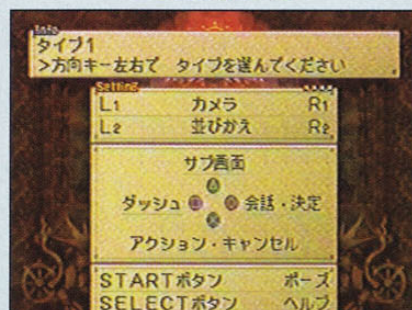
Disponível no 2º semestre

BREATH OF FIRE IV

Por Marcelo Kamikaze

Saiu melhor do que a encomenda. **Breath of Fire IV** é a melhor versão do clássico da Capcom. Mais uma vez, você vai estar na pele da fada Nina e de Ryu, o menino-dragão. A missão é livrar a rainha Helena das garras do maléfico Fou Lu, um homem-dragão. O vilão também está atrás do Olho de Dragão de Ryu, objeto capaz de destruir o mundo. Primeiro jogo do gênero a colocar no papel principal uma criatura que não é humana, isso na época do SNes, **BF** inova também pelo número de monstros. São inimigos diferentes a cada fase. Você não enjoa das batalhas. O responsável pelo sucesso desse RPG é o enredo. Nessa versão, a tarefa de encontrar Helena e impedir que Fou Lou pegue o Olho de Dragão prende você em frente ao televisor. Os gráficos melhoraram em relação à terceira versão. Os traços dos personagens lembram os de **Xenogears**, a transformação de Ryu em dragão ganhou brilho e os cenários estão mais coloridos. O som surpreende. É possível ouvir ecos em cavernas e o sopro do vento nos desertos. A música é boa, não irrita quem está jogando. Os controles, porém, continuam limitados. Os movimentos são um pouco duros e a visão da câmera também não ajuda. A versão que está disponível é a japonesa. Por isso decidi preparar dicas que irão ajudá-lo na hora de jogar. Confira!

OS MESTRES: onde estão e o que fazer

Nomes	Localização	Requerimentos
Rawulf	Crock Path	Combo (5 hits)
Stoll	Barrel Cave	tem que pegá-lo
Wuna	crays hometown	Combo (normal)
F. Injinumo	Golden Plains House	apenas converse
Chik Elder	Chik Village	mate 40 inimigos diferentes
Marock	Orphanage Town	precisa das gemas
Gurank	Jeuik Village	25 hits combos
Gilugu	Reef	3000 pontos na pesca
Rita	Orphange Town	tem de discípulo de Gilugu
Kahn	Senesta Beach	falar com 100 pessoas

COMANDOS

Correr	□
Conversar/pegar itens	○
Cancelar conversa	X
Menu	△
Câmera righ	R1
Câmera left	L1
Mudar personagem	R2 ou L2
Nome de ajuda	Select

MENU PRINCIPAL

Itens: pode-se carregar 50 itens

Magic: onde armazena as mágicas

Equip: equipar os personagens

Status: condição do personagem

Option: mudar o personagem

Control: configurar controles

Save: salvar progresso

SISTEMA DE BATALHA

Ataque: golpear oponente

Mágico: usar magias

Piloto automático: batalha automática

Escapar: sair da batalha

Itens: armazena itens

Status: verifica a condição do inimigo

ESTRATÉGIA

Para evitar o pior, deixe o personagem Ryu atacar primeiro. Nina recupera a energia e o terceiro faz a função dos dois, se necessário

RECUPERANDO AP

Para recuperar AP (Action Points), deixe o quarto personagem por último. Desta forma você consegue de volta tudo o que foi perdido

STATUS E FERRAMENTAS

Power: potência dos golpes

Defense: resistência a golpes

Speed: velocidade de combate

D. magic: resistência a magias

Arms: ferramenta de combate

Armor: ferramenta de defesa

Ring: ferramenta de magia

BREATH OF FIRE IV

DICA: no começo do jogo, converse com o seu amigo e saia da fase

DICA: encontre Ryu nesse ponto; ele entra no grupo

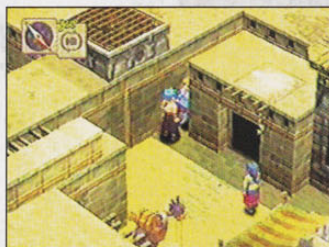
DICA: não páre nesse trecho, siga em frente. Em seguida, pegue o item

DICA: entre na caverna para se abrigar da noite

DICA: vá por esse caminho e pegue o item indicado

DICA: chegue a esse ponto com Fou Lou e pule

DICA: use a magia Master Dragon de Fou Lou e aplique golpes normais contra esse chefe

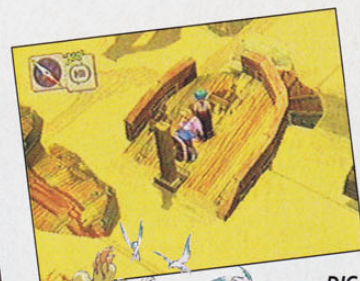
DICA: para escapar da floresta em chamas, vá pelo lado esquerdo

DICA: fale com Nina antes de entrar no bar

DICA: converse esse homem no bar. Depois, dê comida a ele

DICA: após sair do bar, fale com Nina e escolha a segunda opção

DICA: fale com o garoto no INN e escolha a primeira opção

DICA: siga para o Oásis e converse com o homem que está perto do lago. Depois, volte ao bar

DICA: no bar converse com o barman e entre na passagem

DICA: acione o switch na proa do barco e siga pela esquerda

DICA: no navio, acione o switch e saia. Vá pela direita

DICA: escolha a segunda opção ao conversar com o velho. Depois, consiga os itens do barco e volte para a cidade

DICA: use a magia Shiga de Nina e a herb, quando necessario, contra esse chefe

DICA: na cidade ao norte fale com o velho. Ele fica na casa que também está ao norte

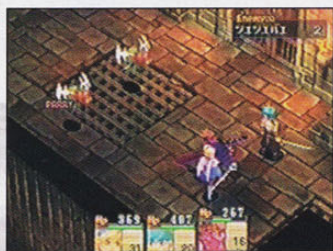
DICA: *falando com essa mulher, você consegue um novo amigo*

DICA: *matando o mestre, converse com robô e siga para o norte*

DICA: *siga pela direta e pegue 300 zennis no baú*

DICA: *ao norte você encontra mais um aliado para sua jornada*

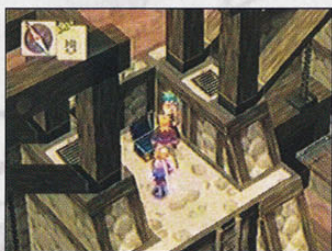
DICA: *pegue a chave com o menino e acione o elevador*

DICA: *aperte o interruptor para acionar a ponte*

DICA: *acabe com esse inimigo usando a magia Shiga de Nina*

DICA: *abra a porta com a chave e acione o motor*

DICA: *fale com esse rapaz e receba a chave para acionar o elevador*

DICA: *suba na plataforma com o robô e saia em seguida*

DICA: *no deserto você encontra Rawulf o primeiro Master Magic do jogo*

DICA: *pegue a espada para Ryu no baú que está no topo do Forte*

DICA: *escolha a segunda opção e saiba mais sobre sua historia*

DICA: *suba nessa outra plataforma para liberar a passagem e enfrentar o mestre*

DICA: *converse com o nosso amigo do Breath of Fire 2 e desça a escada*

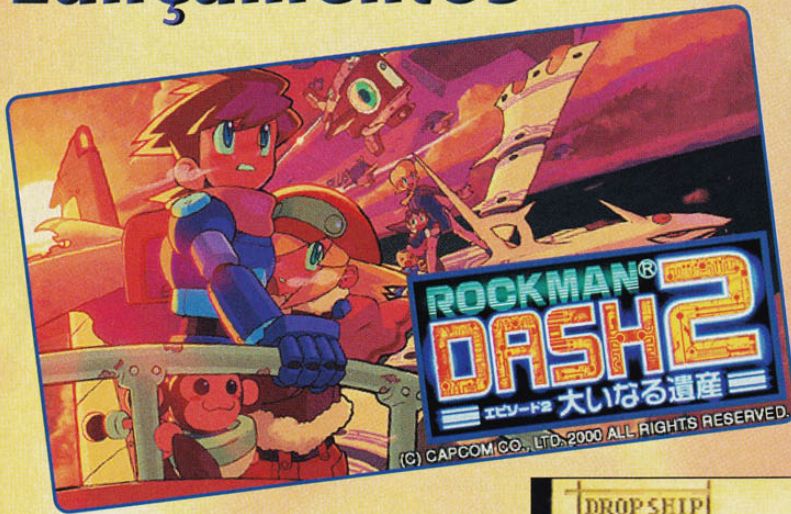
DICA: *nesse puzzle gire o direcional o mais rápido que puder*

DICA: *empurre os barris e desça pela passagem secreta*

DICA: *contra Skull Fish, transforme-se em homem-dragão e ataque com golpes normais*

DICA: *converse com esse homem e você encontrará o elevador*

DICA: *pegue o cajado para Nina nesse baú*

Lançamentos

DICA: na junk shop entregue o plano da arma para o balconista e saia

DICA: falando com esse homem na cidade, você recebe um item

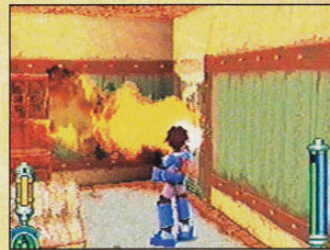
Por Marcelo Kamikaze

Dos primeiros 30 minutos de **Rockman Dash 2** (o popular Mega Man americano), pelo menos 20 são de animações. Barrel apresenta Mular, seu novo sócio, numa conferência. E, durante o evento, Mulan mostra para os convidados a Refractor Cristals, um tipo misterioso de energia ilimitada. No meio da multidão, surge uma repórter que, na verdade, é a mãe de Roll, Matilda. Rock e Roll assistem a tudo pela TV e decidem tirar a energia das mãos dos bandidos.

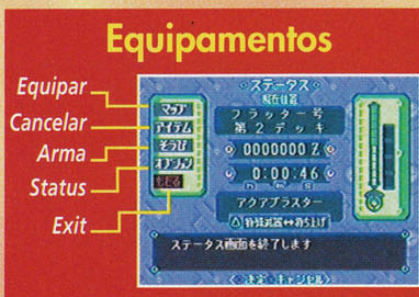
DICA: salve o menino e Roll entregará o plano da arma de Mega Man. Siga para a cidade e entre na junk shop

Esse é apenas o começo de **Rockman Dash 2**. O jogo continua sendo de ação, mas ganhou alguns componentes de RPG. Na prática, os mais desatentos podem até confundi-lo com um RPG.

Lojas, hotéis, mechs e dinheiro dão um ar mais intelectual ao jogo. Os gráficos mudaram pouco em relação à edição anterior. Continuam os problemas. Perto das paredes, metade do corpo desaparece por causa da visão da câmera. Você pode até perder uma batalha. Os diálogos são constantes. Dica: só salve o jogo quando encontrar o macaquinho Data. Dando o Save antes, você perde tudo.

DICA: apague o fogo e abra a porta que está à frente. Salve o menino da sala e fale com Roll

DICA: apague o fogo e libere a porta para encontrar itens

Equipamentos

- Equipar
- Cancelar
- Arma
- Status
- Exit

Comandos

Atirar	□
Pular	x
Rolar para direita	R1 + X
Rolar para esquerda	L1 + X
Mudar arma	△
Dash	○
Câmera direita	R2
Câmera esquerda	L2

DICA: fale com a menina e siga para a igreja da cidade. Nela você encontra a primeira dungeon do jogo

DICA: use a mira para focalizar o inimigo e evite ser pego de surpresa

DICA: evite ataques de perto contra as serpentes. Sua arma fica inutilizada

Por Lord Mathias

Front Mission 3 se desenrola em 2112, dez anos depois da versão anterior. Você é Kazuki Temura, o piloto de testes das Indústrias Kirishima. Acompanhado por um amigo, você entrega máquinas de guerra para uma base militar em Yokosuka. A trama tem início com uma misteriosa explosão. O material bélico é roubado de Yokosuka. Sua missão é descobrir o autor do crime. Durante o jogo, você pode construir o próprio mech. Ele evolui a cada batalha. Nos confrontos, cada personagem tem

DICA: *na base em Yokosuka faça ataques em grupos contra os Wanzes inimigos*

DICA: *fique nesse ponto para completar sua missao*

DICA: *treine com suas armas antes de completar o primeiro estágio*

um número específico de APs (Active Points), usadas durante as lutas. Ao final da batalha, você recebe medalhas que indicam o nível de seu desempenho. As medalhas são de platina, ouro e bronze. Quanto maior o número de prêmios de platina, melhor. No final do jogo, você ganha uma recompensa. Outra novidade que a Square preparou para o jogo é a simulação de um fórum virtual. Dentro do game o jogador supostamente comunica-se via Internet. Os e-mails não são legítimos, mas você tem acesso a dados úteis. São quase 60 fases e 50 horas de jogo.

DICA: *em R. Construction Zone converse com todos e volte para JDF. Fale com todos e siga para o heliporto*

DICA: *ataque de perto o inimigo para conseguir um contra-ataque eficiente*

DICA: *no heliporto você enfreta 4 canhões. Ataque de longe para não receber um contra-ataque*

DICA: *em JDF converse com Ryogo e Koike e siga para R. Construction zone*

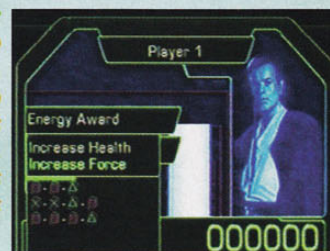
DICA: *no Yokozuka bar fale com todos e saia. Emma virá ao seu encontro*

Lançamentos

Por Cris Combo

A febre não pára. Aproveitando o sucesso do Episódio I, a LucasArts quer colocar no mercado, até o final do ano, pelo menos dez versões de **Star Wars**. A mais recente é **Star Wars: Jedi Power Battles**. A nova aventura resgata a velha briga entre o conselho de Jedis e o Império. Com ambiente próximo ao do filme, o game tem um modo de jogo bem familiar: mantém o estilo **Fighting Force**, diferente dos outros jogos da série, que colocam você num mundo virtual da saga. O som é um dos pontos altos do jogo. Os efeitos de áudio e a música, retirados do próprio filme, fazem você se sentir um verdadeiro herói do cinema. Mas, se a software house caprichou no som e no visual, o mesmo não aconteceu com a jogabilidade. Os controles são pouco práticos e os ângulos de câmera comprometem alguns confrontos. Poderia ser melhor, mas vale a pena pela emoção de golpear com um sabre de luz Jedi.

DICA: estude bem os movimentos dos inimigos antes do ataque; há diferenças entre eles

DICA: ao final de cada fase, escolha o combo mais complicado, são os mais poderosos

DICA: quando pegar a espada maior, aproveite para usar os golpes fortes sem chegar muito perto dos inimigos

DICA: não adianta ficar segurando a defesa o tempo todo. Os inimigos não são burros e vão bater em você em vez de atirar

DICA: preste atenção nos animais, eles sabem quando o perigo está chegando e saem correndo. Fuja junto

DICA: se você conseguir defender os tiros na hora certa, eles se voltam contra os inimigos. Ótimo contra-ataque

DICA: aproveite para atacar quem estiver em algum lugar acima de você; essa é a melhor forma de ser atingido

DICA: esconda-se atrás de objetos do cenário como caixotes, por exemplo, e ataque quando os tiros derem uma folga

Por Marjorie Bros

Gauntlet é um jogo do tempo do Chefe. A primeira versão foi feita para o lengendário Phantom System e fazia um tipo RPG. Já **Gauntlet Legends**, a nova versão para PlayStation, é a mais pura aventura. Um mago quer governar o mundo e se vale de uma velha profecia para fazer e acontecer. O cara reúne umas pedras mágicas e traz um demônio de volta ao mundo. Resumindo a história, o mago morre e o demônio espalha as tais pedras por diferentes lugares. A criatura quer encher o saco dos outros sem ser incomodada. Sua missão é encontrar as pedras para se livrar do demônio. São quatro personagens diferentes: um guerreiro, um mago, um arqueiro e uma valkyrie. Você escolhe um deles e tenta se dar bem. Os gráficos 3D são fracos e a movimentação é lenta. O som é bacana e dá o toque medieval ao jogo. **Gauntlet Legens** pode ser jogado por até duas pessoas ao mesmo tempo.

DICA: recolhendo ouro no decorrer do jogo, você pode comprar itens e melhorar seu personagem

DICA: encontre esse switch para abrir uma porta que leva ao final da fase

DICA: pegue todas as chaves que puder e abrar todos os baús em seu caminho

DICA: mate esse inimigo e acione o switch para abrir a porta à frente

DICA: acione esse switch para poder achar mais um Obelisk e seguir adiante

DICA: mais um switch para ser acionado. Pise e volte para seguir adiante

DICA: aperte esse switch para seguir adiante

GAUNTLED LEGENDS

7.8

Aventura
Midway

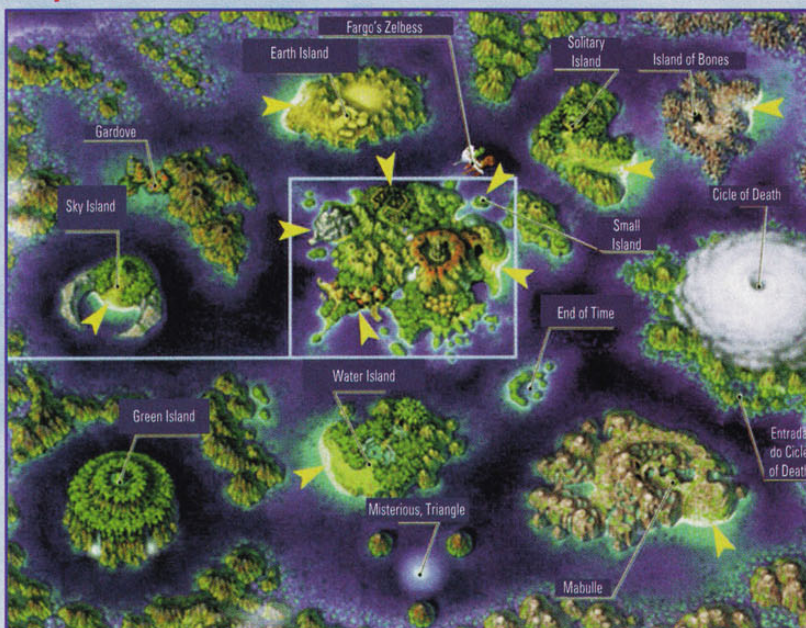
CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	8

Memory Card - 2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Mistura ação e RPG, aventura não é repetitiva	Movimentos lentos e telas pouco definidas

DICA: ative esse outro Obelisk e siga em frente

Detonado

Mapa Geral

Mapa da ilha principal

Por Marcelo Kamikaze

CHRONO CROSS

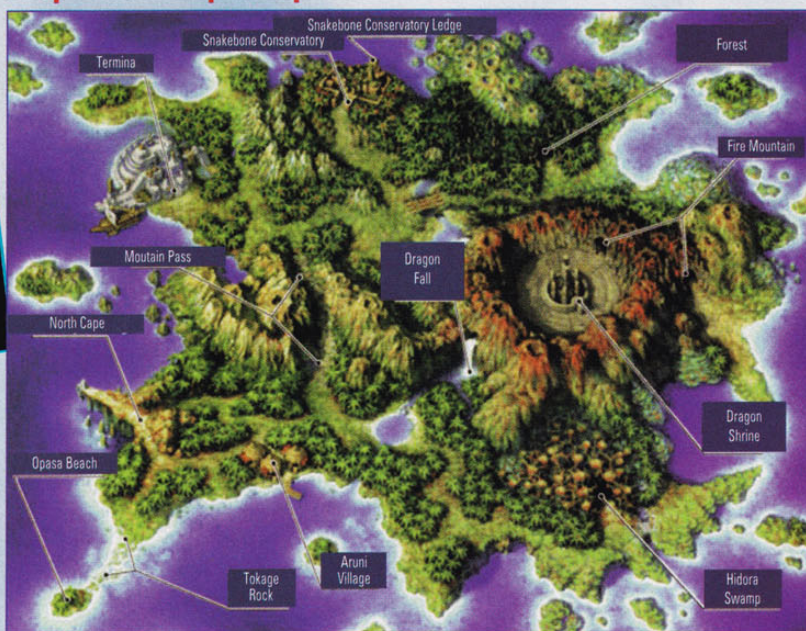
8.7

RPG
Square

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

Ponto Forte: Música instrumental de primeira

Ponto Fraco: Menus são muito complicados

Após cinco anos de espera, a Square finalmente lança a seqüência de **Chrono Trigger**. Na primeira versão, para o SNES, Lavos destruiria o mundo em 1999 D.C., mas foi impedido por Chrono e seus amigos. A morte do vilão, porém, não acabou com os problemas. O fim do bandido provocou o surgimento de uma linha do tempo alternativa. Nela, a existência de Lavos foi apagada. E, na pele do jovem e corajoso Serge, você precisa encontrar o Frozen Flame – o chefão desse novo game que é parte do corpo de Lavos. Yamaneco é o vilão do jogo e não dará trégua ao novo herói. O mundo de **Chrono Cross** é um dos mais belos já criados pela Square. Os gráficos só não são perfeitos por causa do excesso de cor. Em alguns momentos, a visualização de detalhes é prejudicada pelo colorido. Ao longo das 60 horas de jogo, aparecem mais de 40 personagens. Alguns deles oriundos do primeiro jogo. A exemplo da versão do SNes, cada personagem tem seu tipo de elemento (neste jogo são seis tipos diferentes). A barra de tempo, em compensação, foi trocada pela de Stamina, que diminui conforme você golpeia e cresce após baixar a guarda. Os ataques normais são uma espécie de combo. **Chrono Cross** tem diversos finais diferentes. Confira alguns deles.

Ao sair do elevador, você deve procurar o pilar de luz e desativá-lo

Vá até a plataforma circular que fica no centro da sala. Você será teletransportado para cima

Depois que Serge acordar, fale com a mãe dele

Encontre Rena. Ela pedirá um colar. Responda que sim, escolhendo a primeira opção

Converse com o cara mostrado na tela e ganhe um item

Nesse quarto, vasculhe embaixo da cama e pegue o osso

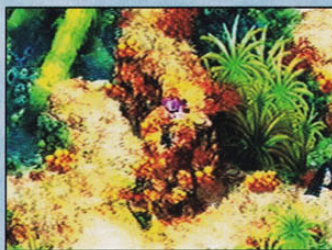
Pegue o amuleto com o cara que está ao lado dos peixes, a segunda opção é a resposta correta

Dê o amuleto à criança e ganhe um item

Lute
com o velho para
treinar e aprender as técnicas

Dê o osso para o "cachorro" e ele o acompanhará. Vá para Tokage Rock

Você precisa pegar três Kodomos. Encurrale o primeiro empurrando a pedra para tampar o buraco

Para pegar o segundo, você precisa correr atrás dele

Pule em cima do último e pegue-o

Matando os três Kodomos o chefe vai aparecer. Use apenas golpes médios e fortes contra ele

Encontre Rena na praia. Vai pintar um clima entre você e ela

Depois, você dorme e acorda na dimensão Another: siga para a vila e fale com Rena

Em North Cape olhe a cova

Aparecerão três caras: Karsh, Salton e Sugar Lou. Lute contra eles usando ataques fortes

Não pegue Kidd. Dê três respostas usando a segunda opção. Rena entrará no seu grupo

Dê o medalhão para esse cara. Você pegou o item com ele mesmo em outra dimensão. Ao sair da sala, Lcky Dan se juntará a você

Em Hidora Swap (Another), pegue com esse cara o item para ficar imune ao veneno

Detonado

Em Mountain Pass (Another), pegue o ovo nessa parte

Nesse ponto entregue as flores para Glen pondo na primeira opção

Pegue a flor no trecho do cenário

Você deve escolher apenas 1 dos 3 caminhos: pegue Pierre, Slash ou Alf. Escolhemos Alf, que está no bar

Ajude esse crânio a encontrar suas partes.

Chegando nessa parte suba, mas tome cuidado com as pedras

Em Termina (Another) converse com o cara perto da estátua. Logo Kidd se juntará ao grupo

Pague Korcha. Ele levará você ao Snakebone Conservatory

Após acabar com os soldados, detone os monstros dos cantos antes que eles encham o do meio

No celeiro você deve alimentar os animais. Aperte o direcional feito louco. Dá certo

Pegue a chave que está no baú

Entrando no casarão, ponha qualquer número no pilar. Você cairá no calabouço

Bata na porta para tirar a atenção do guarda e Kidd irá salvá-lo

Na cozinha, bata um papo com Glen

Olhe atrás da cama de Glen e guarde a senha

Nessa sala pegue as armas e mexa no vaso ao lado para derrotar o gênio

O colar pendurado é uma armadilha. De qualquer forma, pegue-o

Luchianna ordenará que os monstrinhos o ataquem. Cuidado... eles estão fortalecidos

Solte Tsumaru. Ele se juntará a você mais tarde

Pegue o escudo da parede, ponha-o na armadura sem escudo e lute contra os soldados. Saia da sala e volte mais tarde

Digite a senha que você viu na sala de Glen para abrir a porta

Chegando à biblioteca lute contra Marcella. Para ela não recuperar HP deixe ataques fortes pro final

Aperte este botão que está perto das luzes da esquerda da sala. Mate os guardas

Você terá de enfrentar Yamaneko, equipe-se com elementos que recuperarem o HP

Esse é Gardove. Kidd passa mal. Ajude-a dando a segunda opção como resposta

Pegue uma parte de Skull com essa menina

Nessa tenda converse com Mamacha e Stiena. Depois use o barco de Korcha para ir a Termina

Vá até a parte onde você deu as flores para Glen. Encontre Gilberto e siga-o. Ele entrará no grupo

Em Snakebone Conservatory (Another) fale com Luchianna. Ela entrará no grupo

Na Forest (Another), entre nessa cachoeira e pegue outra parte de Skull

Pegue o pólen dessa planta

Atraia o bicho vermelho, mas não o deixe comer o pólen

Trazendo o bicho até essa parte, a planta venenosa irá comê-lo e o caminho irá se abrir

Na praia, fique perto do warmhole e use o item indicado na figura

Em Hidora Swap (Home) detone esse monstro e ganhe a flauta. Mate-o rápido. Ele se clona

Toque a flauta para que esse inseto apareça

Detonado

Use ataques fortes e magias para matá-lo. Depois verifique o que sobrou dele

Seguindo pelo outro caminho, detone os Dwarves. Mate um de cada vez para sofrer menos ataques

Contra a centopéia gigante tenha sempre o HP cheio. Matando-a, você ganha o remédio pra Kidd

Em Termina (Another) use o barco de Kolcha e volte a Gardove

Entregue o remédio para Kidd

Mel roubará seus elementos. Use a primeira opção e, depois, a segunda nas respostas e pegue-os de volta

Converse com todos da vila e depois encontre Mel nesse ponto. Ela vai fugir. Vá atrás dela

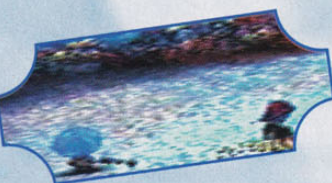
Em Termina (Another) çonverse com Glen e depois fale com Kolcha. Use o barco e vá à neblina do mapa

Os ataques desse monstro são fortes. Encha sempre o seu HP

Contra Fargo, apenas use elementos

Você deve encontrar a chave da porta principal. Suba por essa passagem

Pegue a chave e abra a porta principal

Tsumaru vai estar nessa parte. Ele entrará no grupo

No topo, vários inimigos vão se juntar formando esse chefe. Use ataques com elementos

Com Kidd, siga para Gardove (Another) e converse com Mel. Ela entrará no seu grupo

Em Aruni Village (Home) fale com o pescador e ele o levará para Water Island

Mate primeiro os Dwarves dos cantos para que não consertem o tanque

Fale com o Dragão da Água e receba o item

Em Fire Mountain (Another) use o item que o dragão deu a você para congelar a lava

Após derrotar Salton e Sugar, enfrente o dragão. Ele é o inimigo mais forte dessa parte do jogo

Karsh, Zoah e Marcella aparecerão. Deixe Karsh por último. Os ataques dele não tiram muito HP

Em Dragon Shrine você deve desligar 4 pilares. Aqui, caia no buraco da direita

Desative o pilar

Nesse labirinto ache o caminho certo e desative o pilar, mas antes você terá de enfrentar o robô

Mexa nos baús para mover o chão

Achando o pilar, detone essa bolha

Pise no chão até que o caminho fique livre até a parte indicada na figura. Então, acione o switch

Contra o Sol use ataques fortes e magias que não sejam do elemento branco. Use também o elevador

Fazendo o mesmo caminho, vá até o pilar, mas dessa vez você terá de encarar o monstro de duas formas

Lute contra Jyalotu, ele não lhe trará grandes problemas

Agora é a vez de enfrentar Yamaneko. Cuidado com suas magias negras

Você estará na pele de Yamaneco, ataque seu próprio corpo, mas você perderá de qualquer jeito

Em Spriggan's Dimension suba na árvore e derrube a maçã. Um duende irá sair. Entre na porta

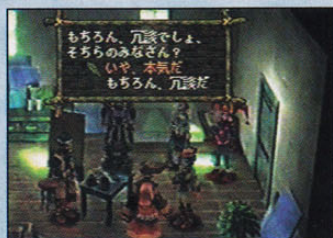
Spriggan entra no seu grupo. Derrube essa pedra duas vezes para pegar o baú

Entre no castelinho de cima e escolha a mesma porta em que "Serge" entrar

Tsukuyomi entra no seu grupo. Nessa parte desça até encontrar a saída

Vá a Aruni Village (Home) e entre na casa de Serge. Converse com sua mãe e Radius o enfrentará

Com Radius no grupo vá até Mountain Pass e pegue o item atrás da cabeça

Detonado

Fale com Bancliff e use a primeira opção na resposta para ela se juntar ao grupo também

Ainda com Radius, vá até Forest (Home) e pegue o cogumelo que está perto da cachoeira

Dê o cogumelo para o cara que está dentro da cachoeira comer. Ele irá acompanhá-lo

Com Radius, em Snakebone Conservatory (Home), desça nesse poço

Suba a escada e você encontrará Nishito. Ele entra no grupo

Em Termina (home) use esse barco

Vá até Mysterious Triangle (Home) e pegue todos os baús

Em Sky Island (Home) abra o baú e Star Child aparecerá

Em Termina (Home) converse com Zappa para que ele entre no grupo

Esse cara se parece com Ultraman. Para detoná-lo, deixe os especiais por último

Chegando em Mabulle (Home), durma na casa. Você será acordado por uma bela sereia

Indo para Fargo's Zelbess (Home), entre no quarto de Fargo e ouça a discussão entre os dois

Ache a sala de espetáculos e assista ao show do mágico Sneff

Esse é Kenja. Fale com ele nessa sala

Converse com Fargo e o desafie para um jogo no casino. Você vai perder, mas tudo bem

Transforme-se em gato na sala de shows. Entre no "INN", suba as escadas e pegue a manivela

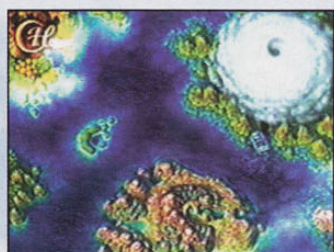
Vá ao topo do barco, ande em suas cordas e ouça a conversa de Slash com Irenes

Entre nessa passagem para falar com Seff e voltar ao normal. Sneff entrará no seu grupo

Jogue com Fargo de novo e dessa vez ele perderá. Vá ao Grand Slam

Para facilitar, use Spriggan. Com sua técnica de clonar, tire cópia dos melhores monstros em End of Time. Então, venha ao tournament

Vá atrás de Kenja nessa área e lute contra ele. Vencendo, pegue a Crab Key e o coroa

Siga até o mastro e use o suporte para ir ao barco de Slash. Converse com todos e consiga Irene

Use a Crab Key dessa parte do mapa para poder entrar em Cicle of Death

Em Solitary Island (Home) converse com Radius e receba o item para atravessar espelhos

Em Island of Bones (Home) use o item de Radius nesse ponto

Ache essa espada. Uma cena entre Radius e Garai vai rolar

Acabe com Garai e ganhe o item Elranzer

Em Circle of Death (Home) use Elranzer na Grand Leon e siga o caminho para Mysterious City

Tome muito cuidado com esse robô, ele é duro de matar. Você precisará de muitos elementos

Cheque esse painel

Pegue o item que está escondido nessa parte

Há um outro item importante nessa sala

Siga a menina e entre nesse portal

Após conversar com os personagens de Chrono Trigger, enfrente Miguel. Ele não causará problemas a você

Com Nishito vá até Termina (Another). Entre no bar e use a porta à esquerda da tela

Escolha Karsh ou Zoah para acompanhá-los. Na saída, você irá deparar-se com Nishito

Fale com Nishito em Snakebone Conservatory (Another) e pegue a chave

Desça nesse buraco para ir ao esgoto

Feche a válvula para diminuir a força da água

Volte e atravesse esse caminho

Feche essa válvula também

Detonado

Feche essa válvula e depois, quando chegar do outro lado, gire de novo para abrir o caminho

Mate a barata gigante

Ao sair da cama de Fargo, enfrente o cozinheiro na sala ao lado. Ele está amaldiçoado

Vença Gyadarun e ele entrará em seu grupo

Procure matar o robô. Ele não morre com facilidade. Fuja para a biblioteca quando ele vier atrás

Em Gardove (Home) enfrente Orlha. Equipe-se com vários elementos de cura. Pegue o broche

Detone esse esqueleto de dragão e pegue o baú em Hidora Swap (Another)

Dentro dessa caverna pegue o outro pedaço de Skull

Encontre mais um pedaço de Skull em Water Island (Another) com esse cara

Escolha Karsh e entre em Island of Bones (Another). A última parte de Skull está nesse trecho

Nessa parte rola uma história de Karsh. Enfrente Salton e Sugar Lou novamente

Na casa à direita da estátua em Termina (Another) encontre Skull. Saia e entre de novo para pegá-lo

Converse com todos em Solitary Island (Another)

Após ver o comovente pensamento de Serge, muitos vão se juntar a você

Siga para Circle of Death (Another). Tsukuyomi sairá do grupo

Converse com o Dragão do céu em Sky Island (Another). Você deve derrotar seis dragões elementais para ter seu corpo de volta

O primeiro é em Water Island (Another). Equipe-se com todos os elementos que tiver

O Dragão do Fogo está em Fire Mountain (Another). Siga por esse caminho

Esse dragão tem duas formas. Deixe os elementos mais fortes por último

Para derrotar o Dragão da vida, siga para Hidora Swap (Another). Pegue o item com Pipapipa, e siga para Hidora Swap (Home) e enfrente-o

Perto desse Pipapipa toque a flauta e o inseto o levará para Green Island

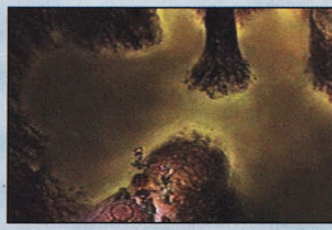
Coloque Leia em seu grupo e mate todos os monstros da ilha. Depois, volte a esse ponto

Contra esses dois, detone primeiro o dinossauro voador para se concentrar melhor no tiranossauro

O tiranoussauro não é um dos seis dragões elementais. O verdadeiro está nessa parte. Após matá-lo, toque a flauta para voltar

Você vai enfrentar o Dragão Negro. Com Fargo da dimensão Another fale com Fargo da Home

Siga para Mabulle (Home) e mate todos os inimigos

Em Mabulle (Another), entre na caverna. Black Dragon o está esperando

Detone o Dragão da Terra. Em Sand Island (Home), cheque o caminho bloqueado e saia

Fale com todos e esse cara dará a você um item. Desça de novo

O caminho está desbloqueado. Pegue a dinamite com esse cara

Você deve tampar três buracos. Ponha a dinamite nesse casco para tampar o primeiro

Mate o cascudo nesse trecho e empurre-o para tampar o segundo

Detonte e empurre o terceiro. Entre no buraco central e siga o caminho

Nessa parte está o Dragão da Terra. Tome cuidado com os ataques especiais dele. Portanto, evite deixar o Field Effect todo amarelo

Por fim, lute contra o Dragão do Céu. Ele é o mais resistente. Elementos verdes causam bom dano nele

Em Fargo's Zelbess (Another), faça Tsumaru entrar no seu grupo de novo

Em Gardove (Another), entre na cabana de Delia e Stiena e mostre o cristal quebrado para pegar o amuleto elemental. Siga para Gardove (Home), mostre o amuleto para o guarda da mesma cabana e entre

Detonado

Com Stiena entre em Dragon Shrine (Home) e use o amuleto. Vá direto à sala do elevador

Yamaneko estará nessa sala e, dessa vez, você terá de vencê-lo detonando seu próprio corpo. Evite usar elementos negros

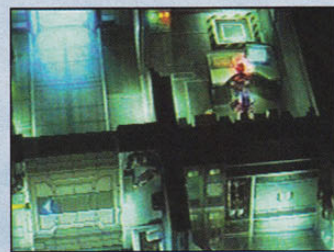
Desça o elevador, ponha o ovo nessa sala e o filhote entrará no grupo. Suba à plataforma circular

Com Stiena vá para Circle of Death (Another) e entre num dos warmholes para trocar o CD

Entre em todas as ilhas. Esse chefe aparece na terceira. Ele não dá muito trabalho

Entrando em Chronopolis, logo de cara aparece esse robô. Use apenas magias para feri-lo

Desça por esse trecho

Nesse painel, controle o robô para acionar o switch e abra a passagem

Acione esse switch para abrir o portão

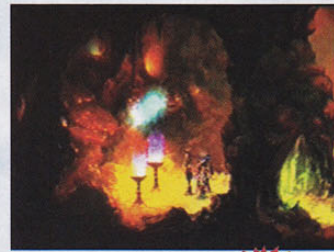
Destrave o elevador nessa sala

Converse com todos esses vultos azuis. Depois, por último, fale com o mostrado na tela. Ele irá embora

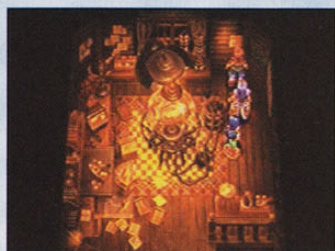
Essa sala está desbloqueada. Converse com todos que estão nela

Abrindo o baú, você pega o card key

Abra essa porta no subsolo

Acabe de vez com Yamaneko e ele se transformará nesse monstro. Use as melhores magias

Em Dragon Fall (Another) ponha os dois fragmentos de cristal nos pilares e pegue o Chrono Cross. Equipe Serge com esse elemento

Com Karsh, Riddle entre na casa de Dairio em Small Island (Home). Enfrente-o e ganhe a Grandleon

Em Solitary Island (Another), entre no sonho de Kidd. Pressione L2 , △, L2 e △

Pegue o Ice Ray de Lucca nesse quarto

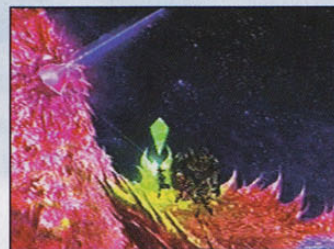
Utilize essa passagem para chegar ao outro lado da casa

Use o Ice Ray para apagar o fogo

Com Star Child, em Mysterious Triangle (Another), mate esse chefe só com fogo e verifique a nave

Em Star Shrine você vai se deparar com esse chefe elemental amarelo

Detone o chefe elemental vermelho para prosseguir por esse caminho

Detonado esse chefe elemental verde, a plataforma circular se ativará

Você precisa desativar a luz dos cristais, mas antes tem de enfrentar esse robô.
Faça o mesmo do outro lado e a porta central se abrirá

Por último, enfrente esse chefe do elemento azul

Derrote o Lunar Dragon. Apesar de demorado, o confronto não tira muito HP. Pegue o TimeEgg

Em Gardove (Another) dê o broche para Orlha. Ela entrará no seu grupo

Em
Snakebone Conservatory (Another), pegue a carta de Lucca com Kidd, que está com Luchianna

Suba até o topo onde há um laguinho, use a flor rosa e Fio entrará no grupo

Para pegar Miki siga para o Fargo's Zelbess (Home). Converse com ela na sala de jantar

Com Poshul em Solitary Island (Another) use o Ice Gun e em Home tire Kabu, a muda

Caso você queira desafio e deseje matar todos os dragões do jogo, vá até Earth Island (Another)

Essa é a ultima parte do jogo. Fale com todos na praia (Home). Use o ovo no warmhole roxo

Há dois finais. Mate Schalla ou nâo. Para salvá-la use os elementos na ordem: amarelo, vermelho, verde, azul, preto e branco. Por fim use Chrono Cross

Frozen Flame é destruído e Schalla é libertada. Serge acorda na praia como se nada tivesse acontecido

Terminado o jogo, uma nova opçâo aparece. Comece com o Time Egg e acelere o jogo em 2x

Esse é um outro final. Use o Time Egg no começo do jogo, derrote Frozen Flame e Kidd acaba com Yamaneko sozinho

Detonado

Por Lord Mathias

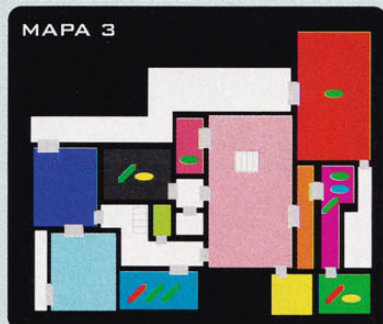
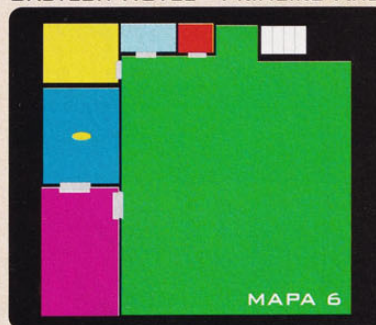
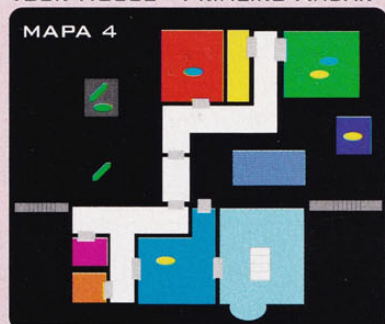
Galerians usou a fórmula consagrada de **Resident Evil**, misturou a uma boa história, personagens bacanas e ambientes futuristas. Resultado: um jogo sangrento, cheio de ação e envolvente. No ano de 2500, Rion, um moleque de 14 anos, é usado como cobaia para uma experiência secreta. Ele acorda num hospital e percebe que ganhou superpoderes pisiquicos. Mas, durante a tentativa de fuga, descobre também que perdeu a memória. E pior, virou dependende de drogas usadas no experimento misterioso. Impedir que façam com outras pessoas o que fizeram com Rion e encontrar a família do garoto é a missão do jogo. Você deve ser bastante cuidadoso durante o game porque os poderes de Rion podem matá-lo. Os comandos seguem o estilo **RE**, exceto nas ofensivas. Para atacar, você mantém o botão R1 pressionado até que a barra circular esteja carregada e só então pode disparar contra o inimigo. O acesso dos mapas pode ser feito a qualquer tempo, basta usar ○ – em RE era preciso sair da tela do jogo. Outra grande sacada é a tecla do SENSE (△). Com ela, a visão de Rion melhora. Abuse do recurso em armários, geladeiras, portas etc. Quem gosta de ver cabeças explodindo e sangue na tela vai curtir de montão.

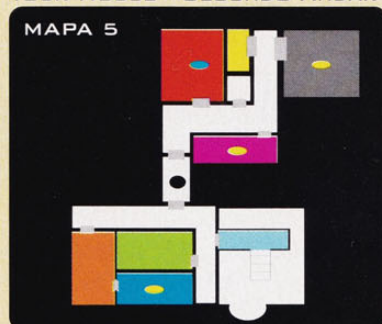
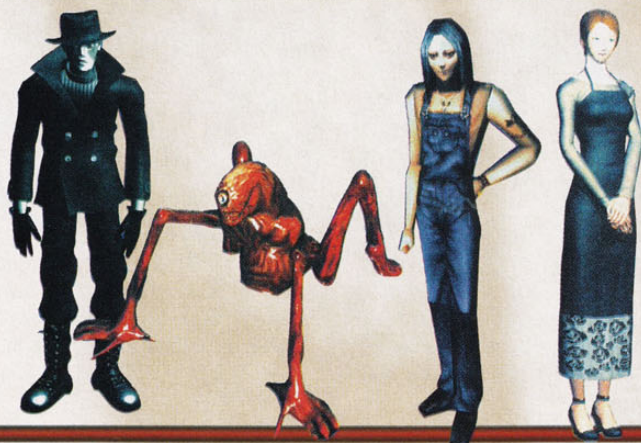
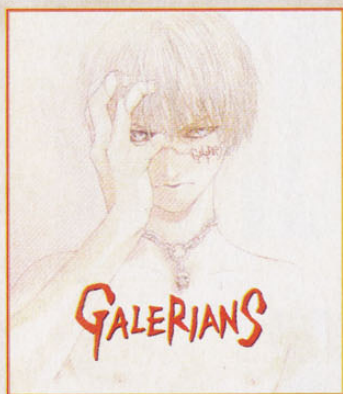
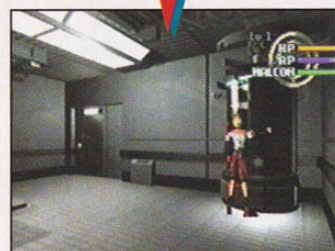
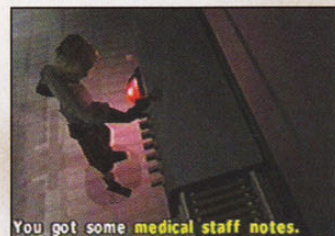
O SISTEMA DO JOGO

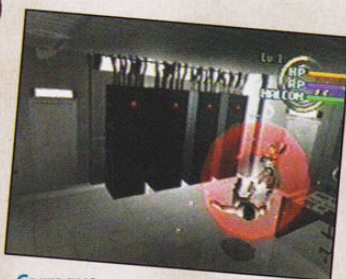
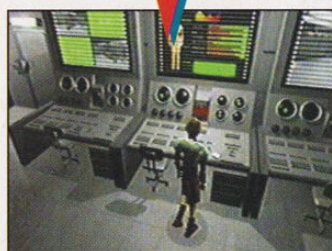
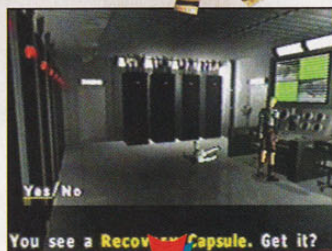
Você tem diferentes poderes de ataque (representados na terceira barra de energia). Use SELECT e mude de poder na primeira linha ou recarregue-os na terceira linha (Nalcon, Red e D-Felon)

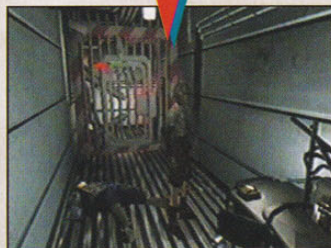
Use o Red quando houver muitos inimigos na tela. Ele paralisa o adversário por alguns segundos e você fica livre para continuar atacando ou trocar de poder. Red não tem efeito nos robôs

Conforme o tempo passa e você apanha, a barra AP cresce. Quando ela chegar ao máximo (brilhando), aperte R1. Rion é eletrocutado e quem chega perto dele morre na hora! Mas sua energia vai sumindo. Use DELMETOR para voltar ao normal

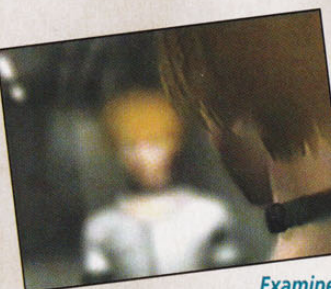
Michaelangelo Hospital - Andar Inferior
MAPA 3
Sala de armaduras
Research Lab
Test Lab
Control Room
Incubadora
Salão Central
Armory
SAVE POINT
Sala Escura
Clinic Chief's Office
Bar
Phoenix Room

Babylon Hotel - Primeiro Andar
MAPA 6
Início
Recepção
Chave Elétrica
Banheiro
SAVE POINT
Elevador

Your House - Primeiro Andar
MAPA 4
Bar
Sala de Estar
SAVE POINT
Shed
Garagem
Piscina
Entrada Principal
Cozinha
Banheiro A
Banheiro B

Babylon Hotel - Segundo Andar
MAPA 7
206
204
203
201
Relógio
202
205 (Telefone)
Elevador

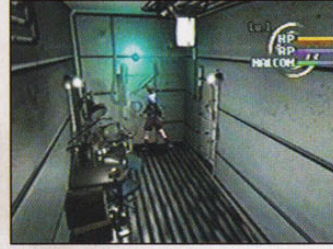
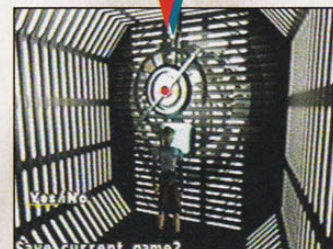
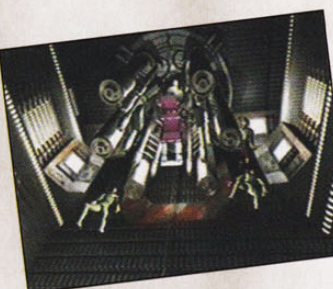
Your House - Segundo Andar
MAPA 5
Quarto dos Pais
Seu Quarto
Closet
Varanda
Biblioteca
Escritório
Sala secreta
Passarela

Babylon Hotel - Terceiro Andar
MAPA 8
306
304
303
301
302 (seu quarto)
305
Elevador

Detonado

Michaelangelo Hospital

No início, use o SENSE na cama e no armário, ele está no canto da sala. Use sempre o SENSE. Em tudo, até o final do jogo

Pegue (pressionando o botão X) o documento em cima da mesinha encostada na parede da sala

Para sair por essa porta, use o SENSE e ela estará destrancada

Carregue o tiro usando o botão R e, quando o cientista estiver próximo, dispare com a tecla X

Nessa parte, pegue uma Recovery Capsule (escolha YES) e depois o Security Card

Saia pela outra porta, siga pelo caminho e use o Security Card ao chegar ao ponto indicado na tela (aperte SELECT para aparecerem os itens, selecione o item e aperte X)

Entre pela grade, mate o guarda e aperte o botão do canto da mesa para abrir a próxima porta

Depois de matar outro guarda, pegue a Freezer Key no painel que você nota no fundo da tela

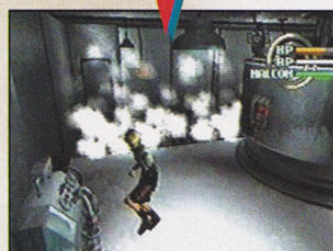
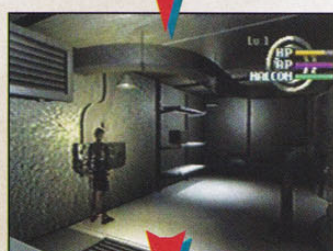
Aperte o botão nos computadores (use X para olhar e, DE NOVO, use X para apertar). Em muitos lugares é preciso usar X duas vezes

Examine o espelho ao lado dos computadores. Depois, entre na porta ao lado

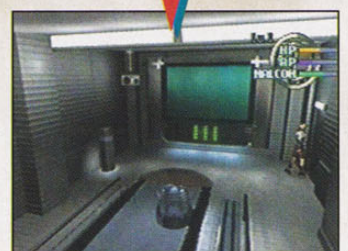
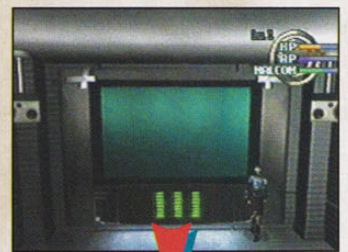
No closet, suba a escada para pegar o beeject e volte à sala do primeiro guarda

Entre na outra porta (que não está mais trancada) para continuar

Não é necessário matar todos durante o jogo. Apenas mantenha-se vivo. Entre nessa porta para usar o SAVE POINT (salvar o jogo)

Continue e, no final do corredor, entre na porta à esquerda. Pegue a PPEC Storage Key no computador da direita e use SENSE na máquina

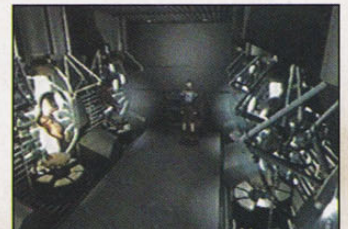
Entre no quartinho à direita, use o SENSE na cadeira e X na parede para pegar o código (9607932)

Use o Fuse na porta. De volta à sala inicial, utilize o PPEC Storage Key no armário para pegar o Liquid Explosive, que está guardado

Entre na porta da direita e pegue o jornal (a da esquerda é o SAVE POINT). Depois entre na porta que está mais longe

Use o Security Card e o código da cadeira (9607932) nessa máquina

Volte ao corredor. Use a Freezer Key na porta à esquerda. Pegue o Fuse no local da foto e, para desligar o gás, aperte o botão nesse painel

Volte pelo corredor até a parede vermelha (escrito 14 F), use o Liquid Explosive nela e o SENSE

Ative o projetor apertando o botão à sua direita e continue pela porta conforme mostra a imagem

Desça novamente ao outro andar e use o Security Card na porta da direita

No final da sala, pegue a Special PPEC Office Key. Examine o feto da esquerda (brilhando)

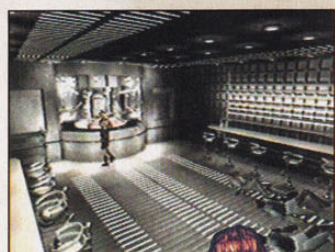
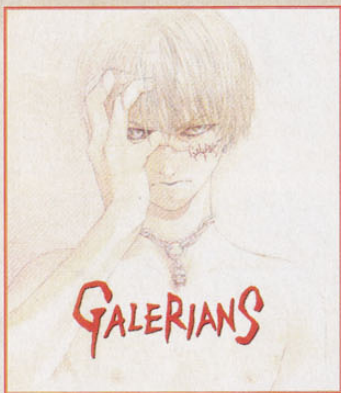
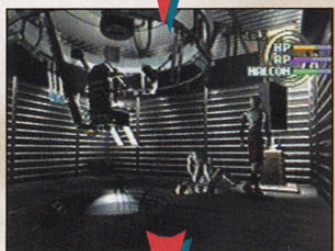
Entre no quarto imediatamente à esquerda. Nele pode-se reabastecer. Depois, saia e continue o caminho

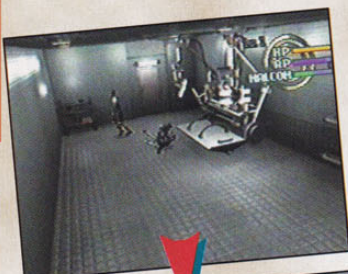
Examine o botão vermelho e, depois da seqüência, saia da sala. Volte para a porta da próxima foto

Desça as escadas, vire à esquerda e entre na porta. Aperte o botão para abrir o caminho

Volte ao andar superior e use a Special PPEC Office Key na porta que você vê nessa tela

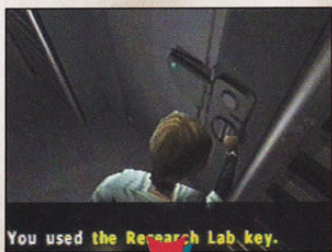
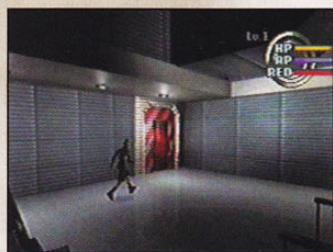
Não adianta usar Red nesse robô. Acabe com ele usando o Nalcon e desça as escadas

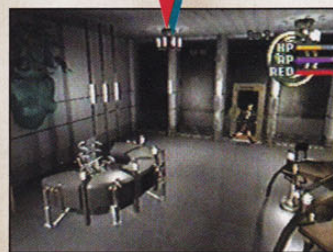
Detonado

Vá ao bar (mapa 3) e pegue a Test Lab Key no balcão de acordo com a imagem

Use a Test Lab Key na porta, pegue o bloco flutuante e volte ao salão principal. Depois, suba a escada

Você encontra uma porta no corredor. Entre nela

Nessa mesa pegue a Research Lab Key. Depois, examine os monitores

Volte ao início do andar (em frente ao SAVE POINT) e entre na porta como mostra a tela

Pegue a Control Room Key no canto superior direito. Examine as luzes na ordem: direita, esquerda e centro. Todas devem ficar azuis. Use a alavanca para abrir a porta

Use a Control Room Key na porta e aperte os botões dos dois computadores

Na porta em frente aos computadores, use a Research Lab Key e pegue outro bloco flutuante

Volte ao salão central e entre pela porta vermelha (que você abriu com o botão)

Ignore os robôs e pegue o terceiro bloco flutuante no final da sala. Volte à parte do SAVE POINT

Vá ao Clinic Chief's Office (mapa 3), pegue o bloco, examine a mesa e visite a varanda (porta da tela)

Entre na outra porta e use os blocos (da esquerda para a direita): Snake, Eagle, Wolf e Monkey

Você encontra uma porta secreta. Entre e vá até o final do corredor

Examine o objeto grande no meio da sala para mais uma seqüência e saia pela porta seguinte

Suba a escada, não precisa usar o caminho embaixo dela. A não ser que você precise de um Red e uma Recovery Capsule

Use o SENSE no elevador e examine o computador duas vezes. Para matar Dr. Lem, seja rápido e use Red. É o fim do primeiro capítulo!

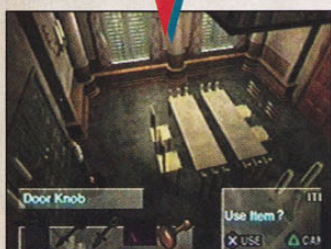
Your House

Contorne a casa pela direita, passe pelo portão e pegue a Backdoor Key no carro (na garagem)

Use a Backdoor Key na porta que fica depois da piscina. Passe pela cozinha e entre na porta seguinte

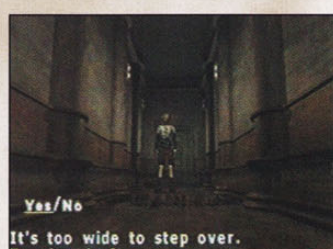
Vá para o banheiro B (mapa 4), aperte o botão (YES) e pegue a Second Floor Key na banheira

Vá até a Sala de Estar (mapa 4) e examine a lareira

Na mesma sala, pegue o quadro no sofá. Saia da sala e siga para o bar (mapa 4)

Pegue o Doorknob atrás do balcão e volte à porta, que você vê na imagem, para usá-lo

Destranque a porta principal (em frente à escada) e suba. Use a Second Floor Key na porta

Vá ao Escritório (mapa 5) e examine a mesa duas vezes para pegar a Bedroom Key. Depois, volte ao andar de baixo

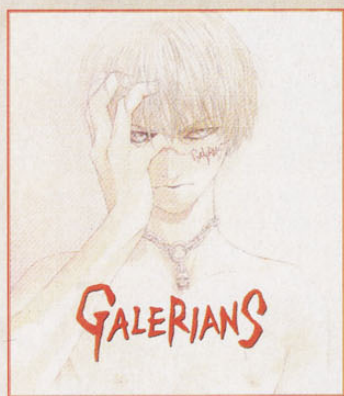
Vá à Biblioteca, examine as gavetas à esquerda e use o SENSE nos fundos, dos dois lados da janela

De volta ao segundo andar, passe pelo escritório e entre na porta marrom. Pule o buraco (YES)

No seu quarto, use o SENSE na cama e o quadro no espaço branco da parede, perto da porta. Não é preciso usar a passagem secreta

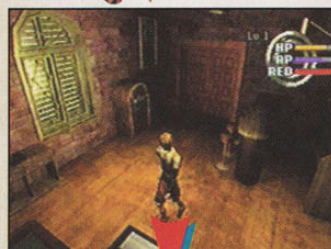
Detonado

Use a Bedroom Key nessa porta e, no quarto, pegue a carta no local mostrado na tela

Volte ao primeiro andar e vá ao Banheiro A. Após a animação, use o SENSE na pia para conseguir o Mother's Ring

Volte ao quarto dos seus pais e use o Mother's Ring na caixinha entre as camas. Pegue o Father's Ring e recupere o Mother's Ring

Volte à Biblioteca e use o Father's Ring na parte esquerda da janela e o Mother's Ring, na direita

Entre na nova porta e pegue a 3 Ball. Use-a no bar, conforme a imagem. Siga para a piscina

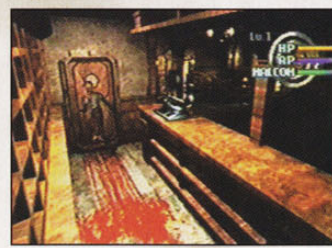
Use o SENSE na parte da piscina com as marcas de pneu. Examine o carro para pegar a 9 Ball e use-a no bar, no mesmo lugar onde usou a 3 Ball

Desça a passagem. Examine o pontinho verde para acender as luzes. Examine também a mesa, duas vezes, e pegue a Shed Key. Fuja de Birdman e saia da casa

Contorne a casa pelo lado esquerdo e passe pela grade

Use a Shed Key na porta. Dentro da casa pegue a boneca e saia. Para acabar com Birdman, mantenha-se em movimento. Evite o centro do cenário e use o Nalcon. Quando ele aparecer sozinho, use Red para paralisá-lo e atire Nalcon carregado

Babylon Hotel

Fale com o atendente e use o elevador. Entre nos quartos 203 e 206, 304, 303 e 303 de novo

Vá ao 302 e examine o espelho. Vá ao 306, fale com o cara de terno e depois volte ao 1º andar

Vá para trás do balcão e entre por essa porta. Saia de novo e o cara do 306 deve estar perto do elevador

Preste atenção na seqüência que ele passar. Vá ao 204 e repita o código com exatidão. Seja insistente, é difícil mesmo!

Pegue o Appolinar. Converse até o cara mandar você ao 201. Siga para o 203, 206, 303 e 304. Desça ao 1º

No banheiro perto do elevador examine o corpo. Siga para o 201, converse e vá ao 304 duas vezes

Converse com a moça e saia. Depois de o menino conversar com você, vá ao 301. Examine a mesa e pegue a carta. Vá para 304 e 303 (converse) e 205. Atenda o telefone e saia

Vá ao 303, 206 (converse), 202, 206, 203 (converse), 305, 203. Siga para o relógio e suba ao 305. Não use Red em Rainheart e sim, Nalcon

Depois de matar Rainheart, vá ao 204 e reabasteça. Volte ao 1º andar. Salve o jogo, entre pela porta atrás do balcão e use o interruptor da parede (YES)

Desça a escada e imediatamente suba pelo elevador que está ao fundo. Saindo dele, entre no banheiro em frente

Não esqueça de pegar o Skip no banheiro. Ao sair, cuidado com o monstro

Passe pela porta e enfrente Rita. Mantenha-se em movimento e desviando dela. Faça isso até ela ficar parada no chão

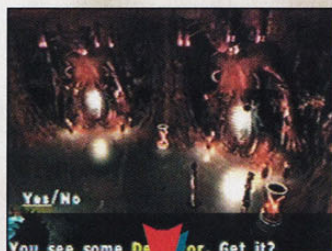
Então, descarregue Red nela e desvie dos objetos

Mushroom Tower

Último capítulo! Todas essas "janelinhas acesas" têm 2 itens cada. Ande pelo andar até os inimigos aparecerem e mate-os

Use o SENSE em qualquer dessas portas. Como Lilia, você pode salvar o jogo nessas telas. Examine as cores amarela, verde, azul, rosa e vermelha e depois o centro

Entre na porta que se acendeu. Mate os robôs e use o SENSE de novo em alguma porta. Segunda seqüência: rosa, azul claro, verde, vermelha e azul. Depois de matar mais inimigos e usar o SENSE em alguma porta, a terceira seqüência é azul, vermelha, amarela, azul claro e verde. A última é vermelha, azul, verde, amarela, rosa

Não esqueça de salvar nessa porta

Pegue itens nos vasos. Examine e use o SENSE nas paredes brancas. Contra Cain, fique rodeando. Para o fogo não atingi-lo, fique parado!

Volte para a porta do SAVE. Contra Dorothy, o último inimigo, fique no canto inferior direito da tela e atire nos olhos voadores. Desvie do laser e da luz branca nos seus pés

Assista ao final do game e espere por Galerians 2 para Playstation 2, que vem por aí!

Dicas

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES

Jogar com Darth Maul
Ganhe o jogo com Qui-Gon Jinn. Na tela de seleção de personagens ilumine Qui-Gon Jinn e pressione Select. A figura dele irá substituir Qui-Gon Jinn. Nessa versão de Darth Maul você lutará como no nível 5, Tattoine.

Jogar com Queen Amidala
Ganhe o jogo com Obi-Wan Kenobi. Na tela de seleção de personagens ilumine Obi-Wan Kenobi e pressione Select. A figura dela irá substituir Obi-Wan Kenobi. Ela luta com os punhos e com uma arma a laser.

Jogar com Captain Panaka
Ganhe com Plo Koon. Na tela de seleção de personagens ilumine Plo Koon e aperte Select. A figura dele substituirá Plo Koon. Ele luta com os punhos e com uma arma a laser.

Fase 11: Droidekas
Ganhe o jogo com Plo Koon.

Fase 12: Kaadu Race
Ganhe o jogo com Adi Gallia.

Fase 13: Gugan Round-up
Para ter acesso à fase Gugan Round-up, ache os três artefatos Guganos que estão espalhados pelo jogo. Você os encontra nos seguintes lugares:
Naboo Swamp – perto do fim da segunda fase, numa fenda.
Tatooine – num platô médio próximo à tela. Pule com fé. Está dentro da cabana atrás do Jawa.
Gugan Ruins – perto do fim, depois da armadilha coberta, ao lado de uma árvore e vários arbustos.

Fase 14: Survival Challenge
Ganhe o jogo com Mace Windu.

Super Sabre
Na fase 14, lute contra 100 oponentes, incluindo todos os tipos de tropa do jogo, para ter o supersabre. Essa arma mata todo mundo, menos os chefões, com um só golpe. Você pode ligá-la e desligá-la no menu que aparece quando o jogo está pausado. ***Obs:*** *você só precisa pegá-la uma vez com um personagem para que os outros possam usar nesse modo (um ou dois jogadores).*

Fase Final Battle
Siga os seguintes passos para passar da sala do campo de força multi-colorido. Existem doze seções na sala. Numere cada um delas de 1 a 12:

[1][2][3][4]
Saída 5 [5][6][7][8] Entrada 8
[9][10][11][12]

Caminho para passar pelas salas quando o campo de força está:
Vermelho: Entrada-(8)-7-6-2-3.
Laranja: (4)-8-12-11.
Amarelo: (7)-11-12-8.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Modo Galeria
Revele o Devil para ter acesso ao modo Galeria.

Modo Tekken Bowl
Revele o Ogre.

Modo Teatro
Vença o jogo uma vez.

Jogar com Doctor Boskonovitch
Bata o recorde de pontos no modo Tekken Bowl.

Personagens bônus
Vença o jogo com qualquer personagem no modo Arcade e revele um personagem secreto. Cada vez que você vencer o jogo, um novo personagem aparece. A ordem é Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil & Angel e Unknown.

DUNE 2000

Mapa completo
Vá para a barra lateral e aperte X quando estiver escolhendo □, ○, X, △, △ e □.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION

Time antigo do Japão
Ganhe as Olimpíadas com o Japão.

Copa bônus
Termine o jogo com todas as Copas.

Times bônus
Termine o jogo com todas as Ligas e as Copas na dificuldade hard. Os times melhores do mundo e melhores da Europa, atuais e clássicos, vão ficar disponíveis.

Estádio bônus
Ganhe a Konami Cup em qualquer dificuldade para ter um estádio novo no modo Exhibition.

Locutor nos treinamentos
Se você cansar de ouvir sempre as mesmas coisas no modo Training, pause o jogo, selecione "Audio Settings" e desligue a opção play-by-play. Volte para o jogo e pause de novo. Escolha "Audio Settings" e ligue o play-by-play. Volte para o jogo e você vai ouvir Jonh Kabira (o locutor).

Verde: (4)-8-12-11-7-6-10.
Azul: (9)-10-11-12-8-7-3.
Roxo: (4)-3-7-11-10-9-5-Saída.
Se fizer certo o campo de força, você deve mudar para a próxima cor ao entrar numa sala cujo número está entre parênteses.
Pontos necessários por fase para o máximo de experiência:

Fase	Pontos	Fase	Pontos
1	24000	6	51000
2	21000	7	30000
3	31500	8	7650
4	39000	9	14000
5	34000	10	12000

GAUNTLET LEGENDS

Jogar com Sumner
Saia pela porta secreta na última fase do The Trench. Depois, é só pegar 50 moedas na fase de bônus para o Sumner aparecer na tela de escolha de personagem.

Jogar com Minotaur
Vá até a fase Cliff no Mountain Kingdom. Ache todos os interruptores e vá para a área onde está a saída, mas não pise no portal dela. Em vez disso, desça até achar um alçapão com uma caveira e ossos cruzados. Pise nela e você será transportado para a uma sala com muitas moedas. Pegue 50 delas para a poder escolher o Minotaur.

Jogar com Falconess
Vá para a fase de bônus do Castle World. Pegue 50 moedas para ter a Falconess na tela de seleção de personagens. Ela tem os mesmos ataques turbo que a Valkyrie.

Jogar com Jackal
Na segunda fase do Ice World tem um beco sem saída com uma pilha de caixas no fim. Em cima delas há um alçapão. Para chegar nele você deve subir pelas caixas inclinadas até o topo. Lá, dê uma circulada até você achar um lugar para descer. Suba a série seguinte de caixas inclinadas que está antes da saída e vá até o alçapão. Pegue 50 moedas para ter o Jackal disponível. Ele é uma versão melhorada do Wizard.

Jogar com Tigress
Vá para a primeira cidade. Ache todos os interruptores principais e vá para o portal. Chegando lá, volte um pouco até ver um morro com um baú, um interruptor e a morte. Evite a morte e acione o interruptor. Caminhe na direção que a alavanca estiver apontando. Você vai achar alguns zumbis e o alçapão. Vá até ele e colete 50 moedas para poder escolher a Tigress.

Arma nova
Ao atingir o nível 10, você recebe uma arma nova. No 50 e no 99, também.

Conseguir um animalzinho
Atingindo o nível 25, você ganha um animal para ajudá-lo; a Valkyrie recebe uma águia; o Wizard, um dragão; o Archer, uma borboleta e o Warrior; uma Libélula. Chegando no 50, você ganha algo melhor.

Anti-morte permanente
Ganhando o jogo, você recebe a anti-morte permanente, que permite a você roubar vitalidade da morte.

Mate a Morte
A Morte morre quando leva 100 HP de dano ou ao ser atingida por uma poção.

Transformar a Morte em comida
Se você sabe onde a morte está escondida, não abra a porta do esconderijo mas use uma poção perto dela. Você vai ouvir ela gritar e, quando abrir o baú ou o barril, haverá uma fruta no lugar dela.

Pare o tempo e explore
Chegue ao primeiro chefão e tenha um item de "Stop Time". Use-o quando você estiver a ponto de morrer contra o Dragão. Tenha certeza de que ele ainda está funcionando quando você perder a vida. Escolha Continue e entre em qualquer fase que não seja uma de chefão. O tempo vai estar parado, monstros não vão se regenerar e só a comida envenenada poderá feri-lo. Você também vai poder usar os itens como quiser, mas quase não irá ganhar pontos de experiência.

O Machado de Gelo de Untar
Esse machado está na fase Treasury do Valkyrie's Castle. Ele é bom para matar o Red Dragon na Warrior's Mountain

A Cimitarra de Rasha
Essa espada árabe pode ser achada na fase Cave da Warrior's Mountain. Use-a para matar a Chimera no Valkyrie's Castle.

A Chama de Tarkana
A Chama de Tarkana está na fase Spire da Skytown. Essa arma é boa para matar o Yeti no Ice Domain.

A Lança de Marker
Essa pequena lança está na fase Fissure do Ice Domain. Essa arma é boa para matar The Plague na Skytown.

VANARK

Invencibilidade
Na tela de "Start Up Engine" segure L1 + R2 + Select + △.

RIDGE RACER TYPE 4

Todos os carros
Pause o jogo no ponto do meio da primeira corrida do modo Gran Prix. Então, aperte □, □, □, ○, ○, ○, ○, △ e △.
Obs: *na versão japonesa, aperte* △, △, △, ○, ○, ○, ○, □ e □.

Veículos bônus
Revele todos os 320 carros do jogo. Você vai poder correr a 252 km/h com o Pac-Man e o carro Sony Eat'em Up no modo Time Attack.

Modo Trial Extra
Vença o modo Gran Prix.

Pistas, carros e músicas bônus (Ridge Racer High Spec Demo)
Termine em primeiro em todas as pistas de Time Trial e tenha o melhor tempo em todas as de Time Attack para revelar quatro pistas invertidas, oito carros novos e uma música. Também vai aparecer um final diferente depois do replay.

Informação do Rage Racer
Utilize um memory card com um jogo salvo de Rage Racer para usar informações da sua velha equipe nos carros do Ridge Racer Type 4.

Quatro jogadores
Ligue dois PlayStation usando um cabo de conexão. Vai aparecer um modo "Link Battle" que permite que quatro jogadores corram juntos.

Música do jogo
Para ouvir as músicas do jogo, selecione qualquer faixa no seu aparelho de CD da 2 para cima.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Carros bônus
Tenha um bom desempenho nos vários modos Test Driver para revelar novos carros.

Música do jogo
Ouça as faixas a partir da 2 no seu aparelho de CD.

Atalho na pista USA
Dirigindo no modo Evolution, vá para Home e escolha o seu carro. Na pista USA procure uma barreira laranja e amarela. Ela fica próxima a um prédio pequeno, que está perto de um estacionamento. Entre nele e continue dirigindo entre as árvores. Existem duas barreiras, pegue a que está no final da rua em S. Para chegar ao outro lado, ache um cruzamento em T onde há um poste e uma grade por perto. Entre as grades existem alguns arbustos e uma pequena árvore. Entre por aí e saia do outro lado.

Atalho na pista France
Dirigindo no modo Evolution, vá para Home e escolha o seu carro. Na pista France procure por um estacionamento onde está um grande caminhão de abastecimento. Dirija na frente dele para achar o atalho. Para sair do outro lado, procure um lugar onde a estrada é maior do que o normal e tem duas barreiras brancas. Você também vai encontrar duas árvores pequenas e uma grande, além de alguns arbustos.

Atalho na pista Scotland
Dirigindo no modo Evolution, vá para Home e escolha o seu carro. Na pista Scotland procure um lugar onde a estrada é maior do que o normal e fica entre dois prédios. É uma rua de tijolos e normalmente tem um carro de polícia parado. Para achar o outro lado, procure um lugar onde há uma estrada larga e aberta com três grandes guindastes. O atalho está entre os prédios, na altura do farol.

JACKIE CHAN: STUNT MASTER

Sala de cinema
Consiga vinte dragões de ouro.

Golpes
Segure □. Jackie dá um soco, recua e usa um Drunken Master Punch. Seu oponente deve ficar tonto tempo suficiente para você aplicar uma voadora ou qualquer outro golpe.
Segure △. Jackie chuta, gira e chuta de novo.
Aperte □, □, △ e △. Jackie dá três socos, vira-se e acerta o oponente com o traseiro.
Corra em direção a uma parede e segure △. Jackie corre, dá uma cambalhota com a parede e chuta o oponente atrás dele.
Aperte rolar/mergulhar e segure △, em seguida. Jackie rola e pula chutando duas vezes.
Aperte rolar/mergulhar e segure □, em seguida. Jackie rola e levanta-se com um soco poderoso.
Segure agarrar e X, □ ○ ou △. Jackie dá um empurrão especial em vez do normal. Com isso, você ganha mais pontos por estilo.

ARMY MEN: SARGE´S HEROES

Escolher fase
No menu principal segure as teclas □ + L1 + R1 e aperte ↑↓e ←→. Se você tiver feito corretamente os comandos, vai ouvir um som.

Todas as armas com munição infinita
Pause o jogo e aperte □ ○ R1 e L1. Se você tiver feito os comandos direito, vai ouvir um som.

FRONT MISSION 3

Ponto de divisão

O ponto de divisão da história do jogo é no começo. Depois de testar os Wanzers, Royogo pergunta se você quer fazer uma entrega com ele. Aceitando, você vai conhecer a história da Emma. Não aceitando, terá a história da Alisa.

Capturando Wanzers inimigos

Para capturar Wanzers inimigos, você precisa fazer com que eles se rendam. Os Wanzers que se renderem antes de você completar a fase ficarão para você. Se um Wanzer estiver cinza com uma bandeira branca em cima, é sinal que ele se entregou.

Wanzer de reserva

Se você capturar um Wanzer numa batalha, guarde-o. Ele pode ser útil no caso de o seu ser destruído em outra batalha. Só não esqueça de adicionar algumas armas porque, caso contrário, você terá o ataque mais fraco, o **HARDBLOW**.

Recomeçar uma batalha

Sempre salve o jogo antes de começar uma batalha. Assim, qualquer problema, dá para tentar de novo.

Matar pilotos ejetados mais facilmente

Mate-os com uma metralhadora, uma espingarda ou um lança-chamas. Outras armas podem ser mais poderosas, mas só atiram uma vez, diminuindo suas chances de acertar o alvo.

Lutar contra helicópteros

A metralhadora e a espingarda são as melhores armas para se acertar um helicóptero. Quando o helicóptero está quase fora de alcance, os mísseis costumam ter um bom índice de acerto.

Lança-granadas

Um lança-granadas atinge vários quadrados, dependendo do tipo. Quando você for usá-lo, veja se seus aliados estão a, pelo menos, dois quadrados de distância do local de impacto. É uma maneira de evitar que eles sejam atingidos sem querer.

Manter habilidades de batalha

Complete com sucesso a história de Emma ou de Alisa. Salve o jogo depois dos créditos. Carregue o jogo na tela de abertura e jogue de novo gardando todos os Battle Skills que você aprendeu no outro jogo.

CHAMPIONSHIP BASS

Todas as fases

Digite o código **EVpUyYy18VoE**. Códigos para o modo Challenge:

Fase	Código
2	**WK7GuHcbZo7a**
3	**JZsVh[Star]romb82**
4	**cMB4UBWVTuB[△]**

RIDGE RACER V

Controlar seqüência de introdução

Durante a seqüência de introdução, aperte L1 e R1 para ter três efeitos diferentes na parte que usa os gráficos do jogo. Aperte R1 para gráficos em preto e branco. Aperte R1 de novo e os gráficos vão ter uma tonalidade amarela. Aperte uma terceira vez para ter um efeito de borrão. Aperte L1 e volte.

Visão em terceira pessoa com informações na tela

Aperte Select quando estiver na visão em terceira pessoa para ter informações adicionais na tela.

Modo duelo

Acabe em primeiro lugar tanto no tempo da volta quanto no geral no Standard Time Attack GP.

Carro dos anos 50

Acabe em primeiro lugar a corrida Danver Spectra no modo Duel para ter um carro dos anos 50 no Free Run, Time Attack e Duel Mode.

Devil Drift

Acabe em primeiro lugar a corrida Rivelta Crinale no modo Duel.

Fusquinha

Termine em primeiro lugar a corrida Solort Rumeur no Duel Mode para ter o novo Fusca.

Clone do F1 da McLaren

Acabe em primeiro a corrida Kamata Angelus no Duel Mode.

Modo 99 voltas

Bata o recorde de pontos em cada corrida do Time Attack GP no Extra Mode, terminando em primeiro lugar.

Modo Pac-Man

Ultrapasse 3 mil quilômetros rodados para ter um carro vermelho com o Pac-Man dirigindo. Seus adversários vão ser fantasmas em lambretas.

SPEED PUNKS

Correr com Cosworth

Acabe em primeiro lugar todas as corridas do torneio fácil. Então, derrote Cosworth no Millennium Park.

Correr com Tetsuo

Acabe em primeiro todas as corridas do torneio médio. Então, derrote Tetsuo na City One.

Correr com Beamer

Acabe em primeiro todas as corridas do torneio difícil.

Turbo fácil

Pise no freio e acelere ao mesmo tempo. O kart deve continuar no mesmo lugar. Quando você soltar o freio, o turbo vai ativar-se automaticamente.

SAMURAI SHODOWN: WARRIORS RAGE

Jogar com Tohma Kuki
Ganhe o Story Mode com Seishiro Kuki.

Jogar com Mikoto
Ganhe o Story Mode com Haomaru.

Jogar com Minto
Ganhe o Story Mode com Ran Po.

Jogar com Daruma
Ganhe o Story Mode com Haito Kanakura

Jogar com Tashon Mao
Ganhe o Story Mode com Garyo The Whirlwind.

Jogar com Yuda
Ganhe o Story Mode com Mikoto.

Jogar com Iga Ninjas
Ganhe o Story Mode com Hanzo Hattori.

Jogar com Oboro's Amazons
Ganhe o Story Mode com Saya.

Jogar com Samurai
Ganhe o Story Mode com Jin-Emon Hanafusa.

Jogar com Brute
Ganhe o Story Mode com Jushiro Sakaki.

Jogar com Mugenji
Ganhe o Story Mode com Yaci Izanagi.

Jogar com Seishiro Kuno
Ganhe o Story Mode com todos os personagens.

STREET SK8TER 2

Todas as pistas
Na tela "Press Start Button" aperte ← → ← → ○ ○ R1 e □.
Obs: *isso também pode ser feito no menu principal.*

Todas as pranchas
Na tela "Press Start Button" aperte ○ ○ □ ○ □ □ ○ e R1.
Obs: *isso também pode ser feito no menu principal.*

Todos os personagens
Na tela "Press Start Button" aperte ← ← ○ ○ L2 e □ → R2.
Obs: *isso também pode ser feito no menu principal.*

Nível máximo de atributos/manobra
Na tela "Press Start Button" aperte L1, □ ← ← R2, ← R1 e ←.
Obs: *isso também pode ser feito no menu principal*

Ver seqüências FMV
Na tela "Press Start Button" aperte R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1 e R1 para revelar uma opção "Movie" no menu principal.
Obs: *isso também pode ser feito no menu principal.*

Roupas diferentes
Segure L1, L2, R1 ou R2 e escolha a opção "Skate" na tela de escolha de skatista.

RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT

Duplicar itens
Na tela de escolha do modo de jogo, deixe a opção "Arrange" selecionada e segure → até o indicador ficar verde. Comece um jogo e você terá à disposição o dobro de itens.

Lança-mísseis
Acabe o jogo em menos de três horas sem resgatar ninguém. Se tiver dado certo, um míssil vai aparecer depois dos créditos. Escolha continuar jogando quando o jogo recomeçar. Um lança-mísseis com munição infinita vai estar disponível quando o novo jogo começar.
Obs: *o lança-mísseis não atira bem para cima e para baixo.*

Magnum
Termine o jogo com ambos os personagens no Advanced Mode. Não se preocupe com o tempo. Você adquire uma Magnum com munição infinita quando o jogo recomeçar.

Roupas diferentes
Resgate os outros dois jogadores e termine o jogo. Se tiver dado certo, a mensagem **"You've got the special key"** vai aparecer depois dos créditos. Salve o jogo e comece a jogá-lo depois. Entre na sala com o espelho grande no segundo andar da mansão. Destranque a porta dos fundos. Entre no armário e vá até o final da estante de roupas. Vai aparecer a mensagem **"There is an outfit that fits you perfectly, do you want to put it on?"**. Escolha **"Yes"** e mude a roupa do personagem.
Obs: *Quando você jogar com a opção "Arrange" seu personagem não vai ter a chave, mas a porta vai estar destrancada.*

Resetar o jogo
Pause o jogo e aperte Start + Select.

ROLLCAGE: STAGE 2

Cheat Mode
Digite o código **I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!** para ter todas as pistas, os carros e os modos.

Todas as pistas
Digite o código **NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147**

Todas as pistas de combate
Digite o código **YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO**

Todos os carros
Digite o código **WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!**

Carros fantasmas ATD
Digite o código **WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS**

Modos de demolição
Digite o código **IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?**

Modo megavelocidade
Digite o código **LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN**

Modo espelho
Digite o código **I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!**

Modo perseguição
Digite o código **PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS**

Modo futebol com pedra
Digite o código **IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT**

Modo sobrevivente
Digite o código **HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON**

Masters campaign mais difícil
Digite o código **MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!**

TRIPLE PLAY 2001

Time dos sonhos da EA Sports
Escolha "Single Game" no menu principal. Então, na tela de seleção de times, aperte ← → seis vezes. Se você tiver feito direito, vai ouvir uma voz dizer "Triple Play Baseball". Alternadamente, segure L1 + R1 e aperte ← → → → X na tela de seleção de times. Para jogar com o Dream team da EA Sports no modo Big League Challenge, escolha "Big League Challenge" no menu principal. Na tela de seleção de times, segure ↑ + L1 + R1 até alguém dizer "Triple Play Baseball". Esse time é formado pelos programadores do jogo com superatributos.

Aumento de poder no Big League Challenge
Acerte 10 homeruns consecutivos no modo Big League Challenge para ter um aumento de poder que é notado por uma bola flamejante. Com mais 7 homeruns consecutivos, você ganha ainda mais poder, que será notado por um bastão pulsante.

Times secretos
Depois de completar uma temporada inteira de playoffs e ganhar a World Series, você vai jogar com seis times-extras na seguinte ordem: World All-Stars, Puerto Rican All-Stars, Dominican Republic All-Stars, U.S.A. All-Stars, Legendary All-Stars e o Triple Play 2001 Dream Team (que tem bastões grandões e acertam homeruns 95% das vezes).

Estádio ilha
Ganhe dez jogos seguidos no modo Season.

Estádio espacial
Consiga um ground rule double no modo Season.

Babe Ruth
Acerte um homerun com um lançador no Season Mode para ter Babe Ruth.

Cy Young
Lance um complete game shutout no Season Mode.

Eddie Murray
Acerte um homerun de ambos os lados da plate com um switch hitter num jogo no Season Mode.

Ernie Banks
Consiga seis jogadas duplas em um jogo no Season Mode.

Frank Robinson
Inicie um jogo com back-to-back homeruns no Season Mode.

Hank Aaron
Acerte 4 homeruns consecutivos no Season Mode.

Harmon Killebrew
Acerte 3 homeruns acima de 500 pés no Season Mode.

Jackie Robinson
Roube a segunda e a terceira bases com o mesmo jogador num jogo no Season Mode.

Lou Gehrig
Acerte single, double, triple e homerun num jogo no Season Mode.

Mickey Mantle
Acerte um homerun acima de 575 pés no Season Mode.

Mike Schmidt
Acerte 4 homeruns com o mesmo jogador num jogo no Season Mode.

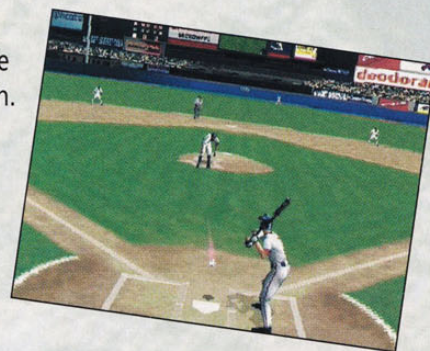
Reggie Jackson
Acerte um in-the-park homerun no Season Mode.

Satchel Paige
Jogue 3 strike outs consecutivos no Season Mode.

Ty Cobb
Roube a home base no Season Mode.

Willie Mays
Pegue 4 bolas de peixinho num jogo no Season Mode.

Willie McCovey
Acerte 3 homeruns consecutivos no Season Mode.

Dicas do computador
Vença um jogo por 10 ou mais runs no Season Mode.

CHRONO CROSS

(versão 3.2)

Máximo de Estrelas	800789BC 0063 800789BE 0063
Códigos para os Personagens Principais	
HP Máximo	80075926 03E7
HP Infinito	800759C8 03E7
Ter Todos os Elementos Ativados	50003002 0000 30075951 0000

GALERIANS

(versão 3.2)

HP Infinito	801C2F9C 00C8
Sempre Esvaziar AP	801AF96C 0000
Marcador de PPEC Infinito - Nalcon	801AF978 00C8
Marcador de PPEC Infinito - Red	801AF97C 00C8
Marcador de PPEC Infinito - D-Felon	801AF980 00C8
Nível Máximo de Poder Psíquico	301AF994 0003
Ter a Habilidade de D-Felon	801AF9AE FFFF

Códigos Modificadores de Medicina

Slot 1	801AFB00 00??
Slot 2	801AFB02 00??
Slot 3	801AFB04 00??
Slot 4	801AFB06 00??
Slot 5	801AFB08 00??
Slot 6	801AFB0A 00??
Slot 7	801AFB0C 00??
Slot 8	801AFB0E 00??
Slot 9	801AFB10 00??
Slot 10	801AFB12 00??
Slot 11	801AFB14 00??
Slot 12	801AFB16 00??

Dígitos de Quantidade para Acompanhar os Códigos Modificadores de Medicina

00 - Nalcon 01 - Red 02 - D-Felon 03 - Recovery Capsule
04 - Delmetor 05 - Appolinar 06 - Skip

FRONT MISSION 3

(versão 3.2)

1 Dinheiro Infinito 8011E958 FFFF

2 Máximo de Dinheiro 8011E958 967F
8011E95A 0098

3 Estoque Infinito de Itens na Mochila (necessário GS 2.2 no mínimo)
50000D02 0000 8011E926 0001

Mover
3011851A 0000 3011868E 0000 30118802 0000
30118976 0000 30118AEA 0000 30118C5E 0000
30118DD2 0000 30118F46 0000 301190BA 0000
3011922E 0000 301193A2 0000 30119516 0000
3011968A 0000 301197FE 0000 30119972 0000
30119AE6 0000 30119C5A 0000

2 AP Infinito (Todos os Aliados)
3011850C 0063 30118680 0063 301187F4 0063
30118968 0063 30118ADC 0063 30118C50 0063
30118DC4 0063 30118F38 0063 301190AC 0063
30119220 0063 30119394 0063 30119508 0063
3011967C 0063 301197F0 0063 30119964 0063
30119AD8 0063 30119C4C 0063

3 HP Piloto Infinito (Todos os Aliados)
801184F6 270F 8011866A 270F 801187DE 270F
80118952 270F 80118AC6 270F 80118C3A 270F
80118DAE 270F 80118F22 270F 80119096 270F
8011920A 270F 8011937E 270F 801194F2 270F
80119666 270F 801197DA 270F 8011994E 270F
80119AC2 270F 80119C36 270F

4 HP do Corpo Infinito (Todos os Aliados)
8011A016 270F 8011A282 270F 8011A4EE 270F
8011A75A 270F 8011A9C6 270F 8011AC32 270F
8011AE9E 270F 8011B10A 270F 8011B376 270F
8011B5E2 270F 8011B84E 270F 8011BABA 270F
8011BD26 270F 8011BF92 270F 8011C1FE 270F
8011C46A 270F 8011C6D6 270F

5 HP da Perna Infinito (Todos os Aliados)
8011A046 270F 8011A2B2 270F 8011A51E 270F
8011A78A 270F 8011A9F6 270F 8011AC62 270F
8011AECE 270F 8011B13A 270F 8011B3A6 270
8011B612 270F 8011B87E 270F 8011BAEA 270F
8011BD56 270F 8011BFC2 270F 8011C22E 270F
8011C49A 270F 8011C706 270F

6 HP do Braço Esquerdo Infinito (Todos os Aliados)
8011A076 270F 8011A2E2 270F 8011A54E 270F
8011A7BA 270F 8011AA26 270F 8011AC92 270F
8011AEFE 270F 8011B16A 270F 8011B3D6 270F
8011B642 270F 8011B8AE 270F 8011BB1A 270F
8011BD86 270F 8011BFF2 270F 8011C25E 270F
8011C4CA 270F 8011C736 270F

7 HP do Braço Direito Infinito (Todos os Aliados)
011A0A6 270F 8011A312 270F 8011A57E 270F
8011A7EA 270F 8011AA56 270F 8011ACC2 270F
8011AF2E 270F 8011B19A 270F 8011B406 270F
8011B672 270F 8011B8DE 270F 8011BB4A 270F
8011BDB6 270F 8011C022 270F 8011C28E 270F
8011C4FA 270F 8011C766 270F

8 Inimigos Não Podem se Mexer
301E3D12 0001 301E3E86 0001 301E3FFA 0001
301E416E 0001 301E42E2 0001 301E4456 0001
301E45CA 0001 301E473E 0001 301E48B2 0001
301E4A26 0001 301E4B9A 0001 301E4D0E 0001
301E4E82 0001

9 Inimigos a Ponto de se Render

01E3D28 00FF	301E3E9C 00FF
301E4010 00FF	01E4184 00FF
301E42F8 00FF	301E446C 00FF
301E45E0 00FF	301E4754 00FF
301E48C8 00FF	301E4A3C 00FF
301E4BB0 00FF`	301E4D24 00FF
	301E4E98 00FF

10 Inimigos Atordoados

301E3D29 00FF	301E3E9D 00FF
301E4011 00FF	301E4185 00FF
301E42F9 00FF	301E446D 00FF
301E45E1 00FF	301E4755 00FF
301E48C9 00FF	301E4A3D 00FF
301E4BB1 00FF	301E4D25 00FF
	301E4E99 00FF

11 Inimigos Confusos

301E3D2A 00FF	301E3E9E 00FF
301E4012 00FF	01E4186 00FF
301E42FA 00FF	301E446E 00FF
301E45E2 00FF	301E4756 00FF
01E48CA 00FF	301E4A3E 00FF
301E4BB2 00FF	301E4D26 00FF
	301E4E9A 00FF

WILD ARMS 2

(versão 3.2)

Guimel Coin Infinito
30125688 00FF

Dinheiro Infinito
8011AEEC FFFF

Máximo de Dinheiro
8011AEEC 967F 8011AEEE 0098

1 Luta para Nível 99
800FB620 967F 800FB622 0098

1 Luta para Máximo de Dinheiro
800FB61C 967F 800FB61E 0098

Itens Infinitos (Todas as Posições)
80037302 2400

Salvar em Qualquer Lugar (Aperte L2+X)

D00F5F9C 0001	3011AB28 0080
8011A4DC 5390	8011A4DE 8014
8011A4E8 5000	8011A4EC BC00
8011A4EE FFFF	8011A4F0 F000
8011A4FA 0003	8011A502 1400
8011A504 1428	8011A510 0006
8011A512 FFFF	8011A524 004F
8011A526 0006	8011A52C 8000

Sem Batalhas Aleatórias 8011E010 0000

Pontos de PS Infinitos
D017A22C 1823 8017A22E 0060

Balas de ARMS Infinitas 8009AD3E 0040

Poder dar sempre upgrade ARMS
8009AA30 0000

Obs: *desde que sua ARM não esteja no nível 10 quando você acionar esse código, você sempre vai poder dar um upgrade nela*

GAUNTLET LEGENDS

Game Shark Codes (versão 3.2)

Poções Infinitas para Pegar
D00289B4 00F4
800289B6 2400

Breath's Infinitos para pegar
D0028344 00FC 80028346 2400
D0025970 00FC 80025972 2400

Armas para Arremessar Infinitas para Pegar
D0025314 00FC 80025316 2400
D00252B0 00FC 800252B2 2400

Mudanças de Status Infinitas para Pegar
D00254A4 012C 800254A6 2400

Earthquakes Infinitos para Pegar
D0025D28 0228 80025D2A 2400

Superarmas/Ativar Power-Ups
D0027754 0003 80027756 1000

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.

3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "new code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

Está a sua disposição:

Para assinar:
Tel.: (0xx11) 3038-1414

• Internet:
Para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br*
site – *www.sgp.com.br*

Central de atendimento ao assinante
Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas.Rua Butantã, 500 - 3° andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

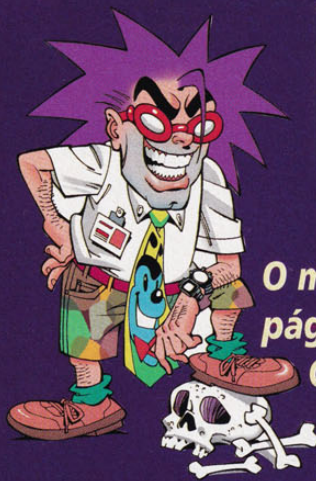
PREÇO DA ASSINATURA ANUAL
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:
• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10° andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 815-2169
• envie um e-mail para *sgp@uol.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:
Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br.* O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja na pág. 50 mais informações.

Publicidade:
Para anunciar e obter informações sobre como anunciar, ligue para (0xx11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com. br;*
Florianópolis (SC) – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, fax (48)222-6701, e-mail: *gnilson@matrix.com.br;*
Brasília (DF) – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, Sl 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br;*
Rio de Janeiro (RJ) – Sólida Mídia e Partic. – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21)531-2380, e-mail: *solidarj@gbl.com.br*

PLAYSTATION MAGAZINE

O mundo dos consoles da Sony está nas páginas de PlayStation Magazine. Confira abaixo os jogos que saíram nas edições anteriores da revista e peça pra galera da Central de Atendimento o exemplar que estiver faltando em sua coleção. E fique ligado: na próxima edição, vamos trazer Wild Arms 2 totalmente detonado. Até lá!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0**11) 3038-1438 ou pelo fax (0**11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

P.MAGAZINE 2

Fear Effect, Grandia (**Detonados**); Tony Hawk's Pro Skater 2, Onimusha, World Soccer, Snowboard Super X, Hreswelg, Dead or Alive 2, The World is Not Enough Rayman 2 (**Pré-Estréia**); Strider 1&2, Die Hard Trilogy 2, Saga Frontier 2, ISS Pro Evolution, (**Lançamentos**)

P.MAGAZINE 1

Tomb Raider IV, Parasite Eve II (**Detonados**), PlayStation 2: o lançamento no Japão (**Circuito Aberto**), Jedi Power Battles, Syphon Filter 2, Mortal Kombat Special Forces, Alien Ressurect (**Pré-Estréia**) Legend of Dragoon, Chrono Cross, Samurai Shodown: Warriors Rage (**lançamentos**)

ESPECIAL 22

Crash Team Racing, Silent Hill (**Detonados**); Fear Effect, Arc The Lad III, Colony Wars Red Sun, Street Fighter EX 3 (**Pré-Estréia**); Tomb Raider 4, Tomorrow Never Dies, Marvel Vs. Capcom, Spyro 2, Mission: Impossible, Cool Boarders 4, Formula One 99 (**Lançamentos**)

ESPECIAL 20

Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (**Detonados**), Especial PlayStation 2 (**Circuito Aberto**), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (**Pré-Estréia PlayStation 2**), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (**lançamentos**)

ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (**Detonados**); Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (**Lançamentos**); Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (**Dicas**)

ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (**Lançamentos**), Xenogears, Breath of Fire III (**Detonados**), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (**Dicas**)

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente:
Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro:
Shozi Ikeda

ANO 1 - Nº 3 - JUNHO DE 2000

REDAÇÃO

Editor Executivo:
Rubem Barros

Editor Assistente:
Giuliano Agmont

Redatora: Patrícia Fortunato

Chefe de Arte:
Karen Colosso

Assistente de Arte:
Mônica Maldonado

Assistente Editorial:
André Oka

Colaboradores:
Fabio Taz, Philip Mangione, Moisés Margalejo, Elton Koji Kita (**jogos**), Antônio Guimarães (**texto**) e Renato Akimasa Yakabe (**arte**)

COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg
Gerente de Produto: Emerson de Oliveira

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios:
Camilla Dell'Aciprete
Contato: Gilda Lário

ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER PLAY.STATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação bimestral da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph e Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

A REDE DOS GAMES:

www.sgp.com.br

- Faça seu cadastro para receber antecipadamente a pauta das edições

- Troque uma idéia com quem se liga em games no Fórum do seu console

Bônus do Chefe: ganhe um wallpaper com a ilustração das últimas capas da SGP!

SUPER GAMEPOWER

A MELHOR REVISTA DE GAMES DO BRASIL

Será que você está pronto para os 128 bits?

Crazy Taxi
"Você vai precisar ser separado cirurgicamente do videogame." – Super11.net

Ready 2 Rumble
"Humor e muita ação no melhor jogo de boxe da atualidade." – Jogos.com.br

NBA 2K
"...é o melhor jogo de basquete já feito." – Ign.com

Dreamcast™

Agora com 2 GDs
1 GD SONIC ADVENTURE e 1 GD DEMONSTRAÇÃO

por R$ 699,99

TEC TOY

SEGA

1998, 2000 Sega Enterprises, Inc. Todos os direitos reservados.